Grande Maestro Ramas

15

LA CROCIATA DELLA MORTE



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

Allo spirito di San Diego...
la più bella città d'America

ISBN 88-7068-412-1
Titolo originale: «Lone Wolf - The Darke Crusade»
Prima edizione 1991, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

LA CROCIATA DELLA MORTE

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar



Edizioni E. Elle

Territori del TENTARIAS OCCIDENTALE











REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI NOTE

1
2
3
4
5 Quinta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine un'avventura di Grande Maestro Ramas
6 Sesta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine due avventure di Grande Maestro Ramas

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Coron d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 3 punti COMB.

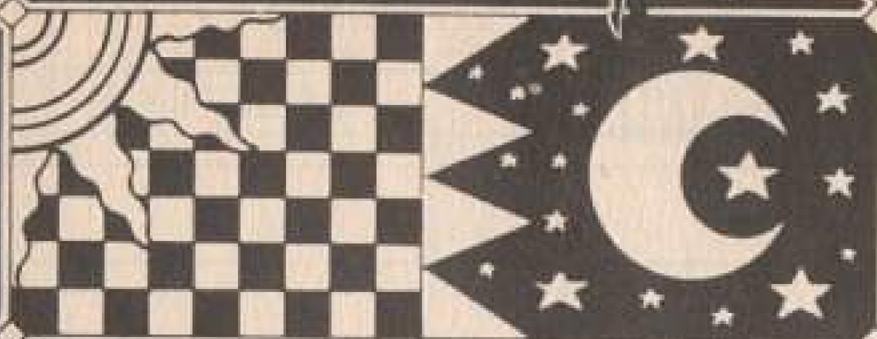
ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	







uesto diploma attesta che

è un Grande Maestro Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5075, e venticinque anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo, l'Arcisignore Gnaag, e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund Settentrionale. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'un l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una contro-of-

fensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da cinque anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Secondo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera a propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Secondo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca

del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Ma, contemporaneamente, molti cambiamenti stavano avendo luogo lungo i confini di Sommerlund. Nelle regioni a nord-est di Magador e del Maakengorge, i Maghi Anziani di Dessi e i Custodi delle Erbe di Bautar stavano cooperando nel tentativo di riportare quelle desolate terre vulcaniche alla fertilità e produttività originaria. Quello fu il primo tentativo di reclamare un territorio del Regno delle Tenebre. Ad ogni modo, malgrado i notevoli successi che ottennero in quelle regioni, in generale i loro progressi furono lenti e faticosi, ed essi si rassegnarono al fatto che i tentativi per porre riparo ai danni causati dai Signori delle Tenebre sarebbero dovuti continuare non per anni, ma per secoli.

Nelle zone più ad ovest, i guerrieri Drakkar s'erano ritirati nelle loro terre e combattevano una sanguinosissima guerra contro i soldati di Lencia. Buona parte del Nyras era stata reclamata dagli eserciti di Re Sarnac, il comandante delle forze di Lencia, e ora la sua bandiera sventolava su una terra che duemila anni prima era stata parte di Lencia.

In seguito alla distruzione dei Signori delle Tenebre di Helgedad, i Giak, le creature che formavano il grosso delle truppe di Gnaag, sono scappate nel Regno delle Tenebre a cercare rifugio nelle imponenti città-fortezza di Nadgazad, Aarnak, Gournen e Kaag. All'interno di queste infernali roccaforti del male è ora in corso una sanguinosissima guerra civile tra i sopravvissuti degli Xaghash (Signori delle Tenebre di grado minore) e i Nadziranim (adepti al culto diabolico della magia nera che una volta hanno servito ed aiutato alcuni capi dei Signori delle Tenebre). In virtù della loro posizione geografica, e poiché la guerra avviene all'interno, ciascuna di queste città- fortezza è isolata dalle altre e non costituisce una minaccia immediata per le genti delle Terre Libere. È opinione comune che, quando i Maghi Anziani e gli Herbalish raggiungeranno le mura di quelle roccaforti, i loro occupanti avranno ormai da tempo completato con le loro stesse mani la propria estinzione.

Da ogni altra parte, in tutto il Magnamund del Nord, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che l'epoca dei Signori delle Tenebre è finalmente finita. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del

Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e a Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Non più tardi di un anno fa i malvagi druidi Ceneresi di Ruel hanno tentato di mettere in atto la vendetta di Naar. Nei laboratori di Mogaruith, la loro terribile roccaforte, si sono messi all'opera e hanno elaborato un potentissimo virus in grado di uccidere qualsiasi creatura vivente del Magnamund, eccetto quelle appartenenti alla loro specie. Venuto a sapere di questo malvagio progetto, Lord Rimoah ha chiesto ai governanti delle Terre Libere di raggruppare gli eserciti e invadere Ruel. Purtroppo, però, l'invasione ebbe esito disastroso. Settemila uomini armati marciarono verso Ruel con l'intenzione di assediare la fortezza di Mogaruith e di raderla a terra. Settemila uomini valorosi marciarono in quell'oscuro regno del male... solamente settanta tornarono vivi. Ai Ceneresi mancavano soltanto pochi giorni per portare a termine la loro terrificante arma quando tu hai deciso di raccogliere la sfida e avventurarti da solo a Mogaruith. Malgrado le difficoltà e i pericoli, sei riuscito a mandare a monte i loro piani e a distruggere il virus e il laboratorio dove esso era stato creato.

Dopo il tuo trionfante ritorno da Ruel al Monastero Ramas hai ripreso le tue normali occupazioni di Grande Maestro. Ma tre mesi più tardi, proprio nel giorno della prima nevicata invernale, hai ricevuto un'altra visita da parte di Lord Rimoah, ancora una volta riluttante foriero di cattive notizie. Banedon, il tuo vecchio amico e Capo della Corporazione, era stato rapito da una banda di Giak al servizio degli stregoni Nadziranim mentre era impegnato nel recupero delle terre desolate adiacenti il Maakengorge. C'era già stato un tentativo di salvataggio, ma i Nadziranim erano riusciti a eliminare tutti coloro che avevano tentato di inseguirli nel Regno delle Tenebre. Il pericolo più grande era che i Nadziranim strappassero a Banedon i segreti della Magia Bianca e che poi li unissero a quelli della magia nera da loro praticata. Se fossero riusciti nel loro intento, la possibilità di servirsi di entrambe le arti magiche avrebbe conferito loro una forza straordinaria, tale da riportare il Regno delle Tenebre all'antico splendore. Un precedente tentativo di fare confluire in un'unica forza la magia bianca e la magia nera aveva avuto risultati terribili. Nell'anno PL 5050, Vonatar il Traditore, un mago appartenente alla stessa confraternita di Banedon, tradì la propria patria in cambio della promessa da parte dei Nadziranim di essere ammesso ai segreti della magia nera. Fu proprio il suo tradimento a causare l'invasione di Sommerlund e la distruzione del Primo Ordine dei Ramas.

Per salvare Banedon bisognava agire in fretta. Consapevole della posta in gioco, ti sei coraggiosamente offerto volontario per penetrare nella città-fortezza da solo e tentare di salvare il tuo amico.

Malgrado i tanti pericoli, sei riuscito a entrare a Kaag, a localizzare Banedon, a toglierlo dalle grinfie dei malvagi abitanti di quella città e a mettere in atto una spettacolare fuga via aria dai livelli superiori dell'enorme cittadella. Le torture perpetuate dai Nadziranim

avevano indebolito moltissimo Banedon, e se tu non fossi giunto subito a salvarlo, egli sarebbe sicuramente perito nelle viscere di quella tetra città-fortezza.

Il ritorno del Capo della Corporazione Banedon fu molto festeggiato a Sommerlund, ma soprattutto nelle strade e nelle sale di Toran, sua città natale. Ti sei concesso una vacanza di qualche giorno, ospite della Confraternita della Stella di Cristallo, prima di tornare al monastero, dove hai ripreso le tue abituali occupazioni di Grande Maestro Ramas.

L'anno è giunto al termine e un altro è cominciato, ma prima che le nevi dell'inverno avessero cominciato a sciogliersi, ancora una volta i tuoi incredibili poteri hanno spinto qualcuno a chiedere la tua collaborazione nella lotta contro il Male. Questa volta la richiesta di aiuto è arrivata da parte di un ambasciatore straniero, un inviato speciale di Re Sarnac di Lencia che ha viaggiato per miglia e miglia per venire a parlarti. La guerra da loro condotta contro i guerrieri Drakkar guidati da Magnaarn, Comandante in Capo di Darke, stava volgendo a loro sfavore. Gli abitanti di Lencia erano venuti a sapere che Magnaarn aveva intrapreso la ricerca della Pietra della Dannazione di Darke, un manufatto di leggendario potere. Si diceva che quella gemma fosse la più potente di tutte le Pietre della Dannazione create da Agarash il Dannato durante l'Era della Notte Eterna. Prima della sconfitta dei Signori delle Tenebre, quella pietra della dannazione era stata depositata all'interno della punta dello Scettro di Nyras, un'arma magica forgiata dal Signore delle Tenebre Dakushna, Signore di Kagorst. Nel caos che seguì la distruzione di Dakushna, lo Scettro di Nyras andò perduto, anche se molti ritenevano che fosse stato trafugato da uno dei maghi Nadziranim di Dakushna. Qualche mese dopo, nel corso della guerra a Nyras, lo scettro riapparve, ma la Pietra della Dannazione non si trovava più all'interno della sua punta di platino.

"Temiamo che Magnaarn stia ormai per trovare la Pietra della Dannazione di Darke" dice l'inviato di Lencia. "Possiede già l'asta dello scettro. Il mio signore, Re Sarnac, vi prega di venire in nostro aiuto, Grande Maestro Lupo Solitario. Aiutaci a trovare la Pietra della Dannazione e a mandare all'aria i piani di Magnaarn, perché se riuscirà a riunire la Pietra della Dannazione e lo Scettro di Nyras, avrà in sua mano un potere capace di distruggerci".

"Con tutto rispetto, signore, di certo quest'arma, per quanto potente e malvagia, non potrà certo sconfiggere il ben armato esercito di Lencia" osservi diplomaticamente, come se ancora le parole del messaggero non ti avessero convinto.

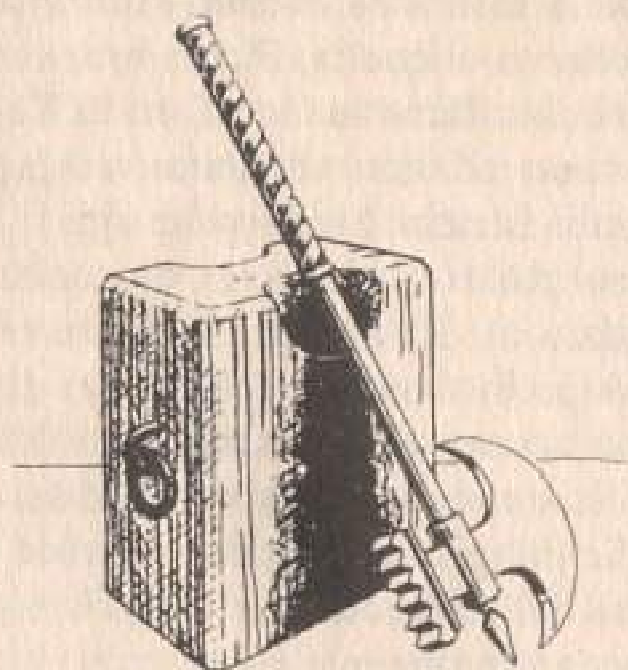
"No, Grande Maestro" risponde lui, "se si trattasse soltanto della natura dell'arma. Purtroppo, però, non si tratta soltanto di quella. Fino a ora, i maghi Nadziranim che controllano le roccaforti di Kagorst e Akagazad si sono rifiutati di unirsi a Magnaarn nella guerra contro Lencia. Molte volte egli li ha pregati di aiutarlo, perché entro le mura di quella fortezza vi sono migliaia di Giak e altre creature che lì si sono rifugiate dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre. Possiedono ancora le loro armi e costituirebbero un formidabile nemico se solo si organizzassero per combatterci. Se Magnaarn dovesse entrare in possesso della Pietra della Dannazione di Darke, i Nadziranim ne sarebbero sicuramente influenzati. Il suo potere è

tale che Magnaarn potrebbe semplicemente costringerli a obbedire a ogni suo comando. Se rifiutassero li distruggerebbe all'istante".

Congedi per il momento il messaggero e pensi alla su richiesta. Nella solitudine della tua stanza ponderi i problema, considerando da una parte la richiesta d Lencia e dall'altra i tuoi doveri al monastero Ramas Alla fine, dopo lunghe riflessioni, prendi una decisione.

"E dunque, signore?" chiede nervosamente il messaggero, rientrando nella tua stanza. "Ci aiuterete a sconfiggere Magnaarn?"

"Una volta, non molto tempo fa, il tuo Re e il su esercito mi hanno aiutato nella mia ricerca del Ramastan" rispondi. "Forse ora è giunto il momento d saldare il mio debito di gratitudine. Sì, vi aiuterò Tornerò con te a Lencia a perorare la vostra causa Giuro di fare tutto ciò che è in mio potere per mandar all'aria i piani di Magnaarn".



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per cinque anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua prima avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività, A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resi stenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenz persi possono essere recuperati nel corso dell'avven tura, ma il punteggio totale non potrà mai superar quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altr avventura di Lupo Solitario (libri 1-14), puoi con servare il tuo punteggio di Combattività e Resisten za. In questo punteggio sono inclusi anche l'Art della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico Soltanto se hai completato con successo le avventu re precedenti potrai servirti di queste abilità ne corso delle avventure di Grande Maestro Ramas Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggett dello Zaino che avevi alla fine della tua ultim avventura e che devi annotare sul nuovo Registr di Guerra di Grande Maestro (puoi portare sol due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fin a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestr Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi) puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali

STELLA DI CRISTALLO	**ARCO D'ARGENTO DI DUADON**
SPADA DEL SOLE	**HELSHEZAG**
ELMO D'ARGENTO	**COTTA DI FERRO**
PUGNALE DI VASHNA	
MAZZA INGIOIELLATA	

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il cal re del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quar do sei in movimento e alterare alcune caratteristich minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in u ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di veder chiaramente anche al buio.

Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingu straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza imboscate nemiche fino a cinquanta metri di distanz di attraversare un terreno senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti, e di protegger dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza dell mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazio dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origin soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'av versario e gli spiriti maligni. Ti permette anche deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

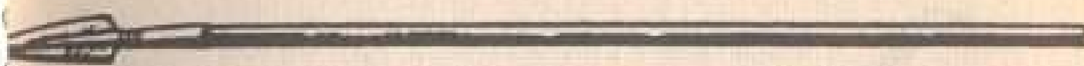
Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulte riore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti se avviato lungo un sentiero che nessun altro Grand Maestro Ramas è riuscito a percorrere con success prima di te. La tua determinazione a diventare il prim Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventu rerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingera oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della per fezione e al servizio del Bene. Possa la benedizion degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobil e coraggiosa ricerca.

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta de Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Gran de Difensore Ramas, il che significa che hai imparat *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: or devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Supe riori ti potranno essere utili nel corso della tua avven tura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di quest Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nell tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

Arte Superiore della Guerra

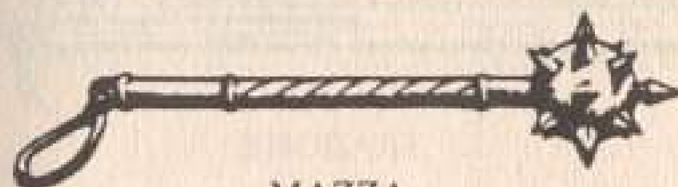
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutt i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà d combattere con una delle armi di Grande Maestro aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grand Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



LANCIA



PUGNALE



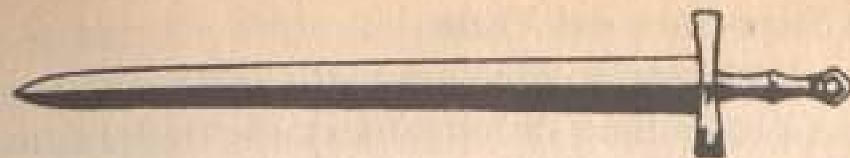
MAZZA



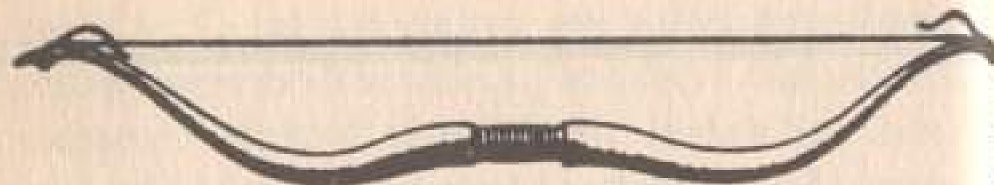
DAGA



MARTELLO



SPADA



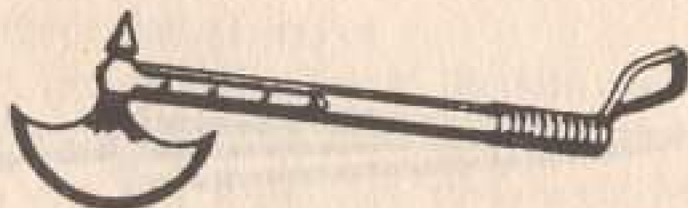
ARCO



ASTA



SPADONE



ASCIA

Arte Superiore del Controllo Animale

I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione

(Medicina avanzata)

I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione

(Sparizione avanzata)

I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto
I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscuri totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e d gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualo intrappolati da piante ostili; possiedono una capaci di premonizione altissima in caso di imboscate o m naccia di imboscate in boschi o dense foreste.

Arte Superiore del Raggio Ramas
Quando si servono delle loro facoltà psichiche p attaccare il nemico, i Grandi Maestri Ramas posso aggiungere 8 punti alla loro Combattività. Per og scontro nel quale viene impiegato il Raggio Ramas Grandi Maestri devono sottrarre soltanto 1 punto loro punteggio di Resistenza. Quando invece adop rano la tecnica di attacco psichico più debole - Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Con battività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser n possono venire adoperati contemporaneamente).

I Grandi Maestri non possono servirsi del Ragg Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sot i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono grado di edificare difese protettive per sé e per alt La forza e la capacità di resistenza di tali difese a mentano man mano che il Grande Maestro avanza rango.

Arte Superiore della Difesa
I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora di tempo. Questa particolare capacità di resistenza aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)

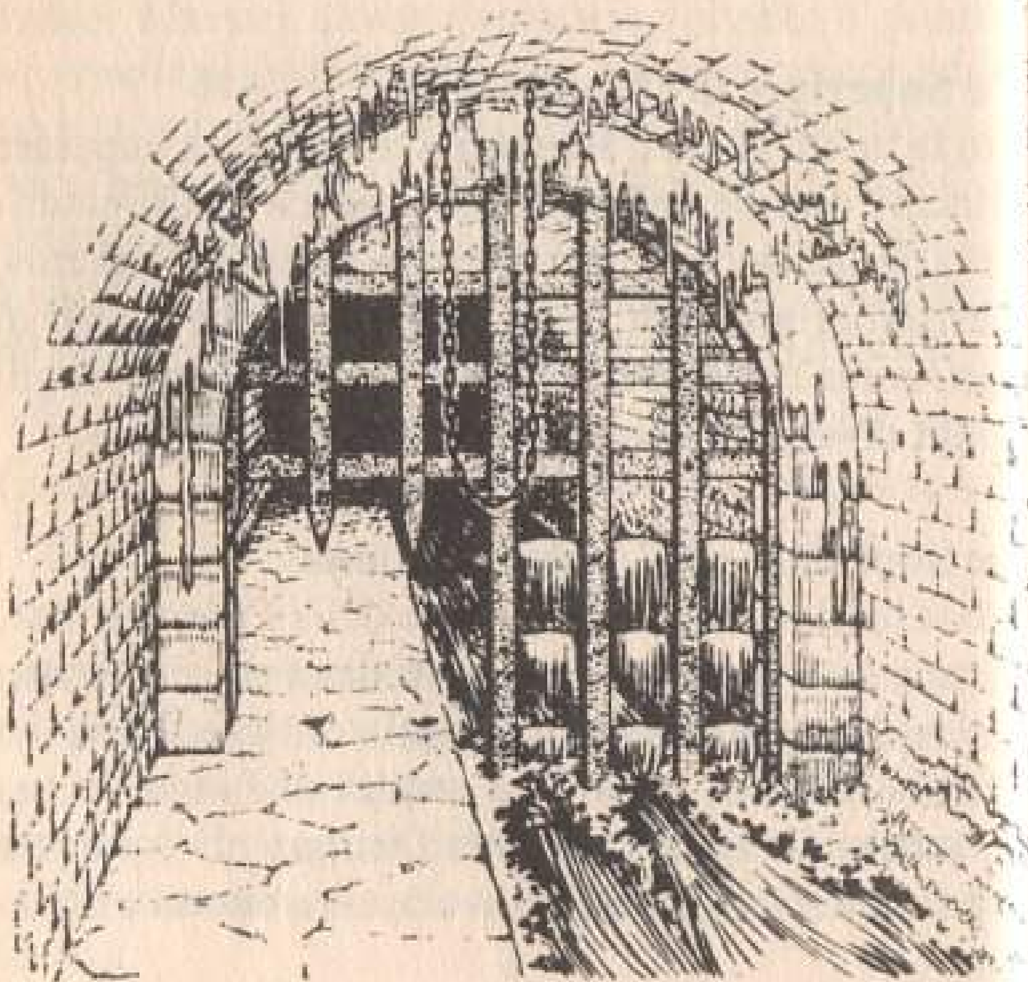
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare in forma di spirito senza grandi effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e la protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito a imparare i principi rudimentali dell'arte magica da combattimento, la stessa che un tempo insegnavano i Vakeros, i guerrieri originari di Dessi. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza delle arti magiche dei Regni Antichi diventerà sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza di tale arte diventerà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine con successo ques
missione - la terza della serie di Lupo Solitario Gran
Maestro Ramas - potrai aggiungere un'altra Arte S
periore di tua scelta nel Registro di Guerra del pross
mo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quatt
iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività inizia
e 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Potrai tene
questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntiv
le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Speci
che hai trovato e tenuto nel corso delle tue missio
nella prossima avventura di Grande Maestro Rama
intitolata: *I servitori di Vashna*.



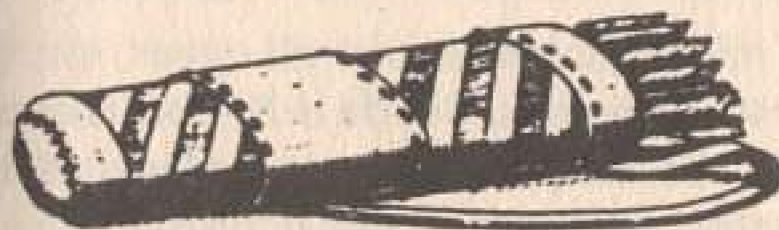
EQUIPAGGIAMENTO

Prima di lasciare il Monastero e di cominciare il viaggio verso Lencia, prendi con te una mappa (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-14), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 Corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. (Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino).

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ASCIA ("Armi")

4 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna
esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zain



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa p
zione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi
combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANCIA ("Armi")

PUGNALE ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che pren
annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispo
dente alla voce tra parentesi, ed eventualmente mo
fica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 3 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai

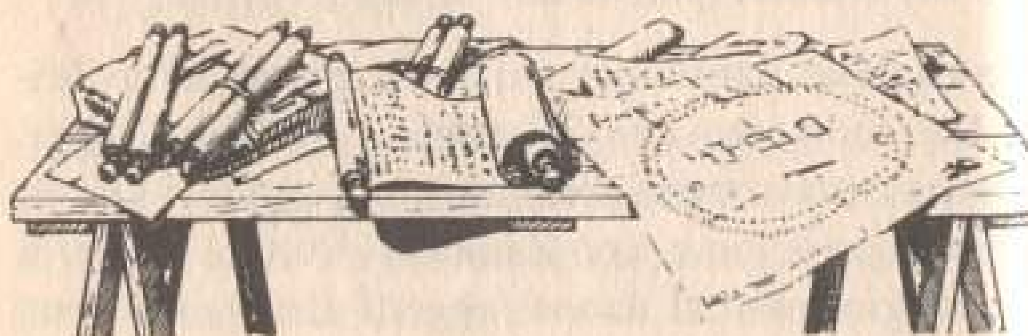
tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, m
non quando sei impegnato in combattimento. Qualsi
si oggetto che trovi nel corso della tua avventura ch
non sia chiaramente definito come Oggetto Specia
deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zain
Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto com
portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 1

Corone d'Oro: stanno sempre nella Borsa. Il numer
massimo è 50. La moneta corrente di Palmyrion è
Luna, ma le Corone d'Oro vengono accettate senz
difficoltà. Una Corona d'Oro equivale a 4 Lune.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta com
un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel cors
del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti vien
ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Res
stenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c
quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare u
Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti
Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n
solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel cors
della tua avventura, ti verrà detto che effetto hann
Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dell
Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 3 punti alla sua Combattività, portandola a 35.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +5

(35-30 = +5). Segna +5 nella casella "Rapporto d Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destin con il solito sistema.
4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" i fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fa l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella de Destino (i numeri del Destino sono segnati ai la della tabella). Così trovi i punti di Resistenza pers sia da Lupo Solitario che dal nemico durante que sto scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lup Solitario e i Tigerwolf è +5. Se dalla Tabella de Destino esce un 2, il risultato di questo combatti mento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti d Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggi Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 7 punt di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combatti mento segna i nuovi punteggi dei due combattent
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai l possibilità di evitare il combattimento fuggendo devi continuare a combattere, e cioè
7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenz del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

La tua missione per vanificare la ricerca della Pietra della Dannazione di Darke da parte di Magnaarn sarà irta di pericoli mortali. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché i guerrieri di Nyras sono combattenti formidabili, malgrado la loro recente sconfitta sui campi di battaglia del Tentarias Occidentale.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potreb-

bero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quind scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché un scelta oculata ti metterà in condizione di compiere l tua missione anche se il punteggio iniziale di Combat tività e Resistenza è molto basso; non è necessario anche se sarebbe vantaggioso, aver completato co successo le altre avventure di Lupo Solitario per por tare a termine quest'impresa di Grande Maestro Ramas

Le vite delle migliaia di crociati di Lencia che stann assediando la città di Darke e il successo della lor lotta contro gli odiati Drakkar dipendono da te. Poss la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi nel tene broso regno di Nyras.

Per Sommerlund e per i Ramas!

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se possie di l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto rango di Gran Barone, sarai in grado di oltrepassare Cancelli dell'Ombra e di esplorare la natura dei regn inferiori di Aon e del Pianeta Daziarn.

Se hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, potr beneficiare dei seguenti perfezionamenti nelle tue Ar Superiori:

Arte Superiore della Guerra
I Cavalieri del Sole che possiedono quest'arte sono in grado di maneggiare con una sola mano armi che dovrebbero essere maneggiate con due (ad es.: Spadone, Asta, Lancia, ecc...).

Arte Superiore della Liberazione
I Cavalieri del Sole che possiedono quest'arte sono in grado di guarire ferite gravi in altre creature. Posando la propria mano sulla ferita, un Cavaliere del Sole può farla cicatrizzare in breve tempo. La rapidità con cui la ferita si cicatrizza aumenta mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Cavalieri del Sole in possesso di quest'arte possono allontanare a loro piacimento insetti di dimensioni normali per un raggio di tre metri. L'ampiezza e il numero di insetti aumentano mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore della Difesa
I Cavalieri del Sole che possiedono questa disciplina sono in grado di fingersi morti, cadendo in uno stato volontario di animazione sospesa. Ad ogni modo, l'unica facoltà che mantengono in questi momenti di *trance* è l'udito.

Telegnosi
I Cavalieri del Sole che possiedono quest'Arte Superiore sono in grado di comunicare telepaticamente anche a grande distanza. Inizialmente questa capacità

copre all'incirca un raggio di 100 miglia, ma essa destinata ad aumentare di potenza mano a mano che Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango Cavalieri del Sole possono servirsi dei seguenti incan tesimi della Confraternita:

Blocca Proiettile - Questo incantesimo fa sì che qual siasi proiettile (frecce, asce, dardi, ecc.) che minacc immediatamente la vita del Grande Maestro si fermi mezz'aria e rimanga immobile. L'effetto dell'incante simo dura per 2-3 secondi, permettendo così al Cava liere del Sole di allontanarsi dalla traiettoria del pro iettile. Inizialmente, soltanto un proiettile potrà venir bloccato, ma questo numero aumenterà mano a man che il Grande Maestro avanza di rango.

Forza - Grazie a questo incantesimo, un Cavaliere d Sole è in grado di aumentare la propria forza fisica p un periodo limitato di tempo. L'incantesimo può se vire a sollevare o spostare oggetti pesanti, oppure a aumentare momentaneamente i punteggi di Combatt vità e Resistenza nel corso di un combattimento senz armi.

La natura di altri eventuali poteri addizionali e l'effe to che essi avranno sulle tue Arti Superiori verrann descritti nei prossimi libri di Lupo Solitario.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Arti Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado)**.
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

1

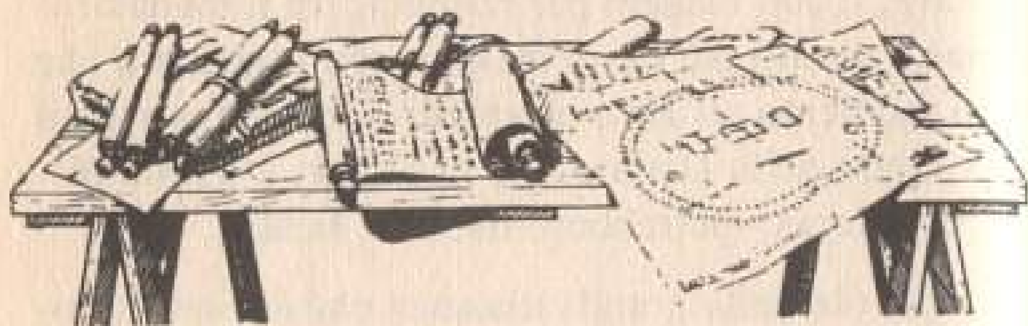
Avendo deciso di aiutare la gente di Lencia nella loro lotta contro il male, devi ora badare ai preparativi per il lungo viaggio che ti condurrà a Lencia. Poiché sono molte le cose cui devi provvedere prima di metterti in cammino, inviti Lord Floras - questo è il nome del messaggero - a rimanere ospite del monastero per qualche giorno, in modo da poter sistemare gli affari più urgenti. Con tua sorpresa, il nobile declina l'invito e insiste affinché la partenza sia immediata, tale è la sua ansia di fare ritorno al suo lontano paese. Egli ti ricorda che il tempo non vi è amico. Sia a cavallo che per nave, il suo viaggio per raggiungere il monastero Ramas è durato più di un mese, e con Magnaarn che da un momento all'altro potrebbe entrare in possesso della Pietra della Dannazione di Darke, altri ritardi - afferma Floras - potrebbero risultare fatali.

Consapevole della grande distanza che separa il monastero da Lencia, invii immediatamente un messaggio a Toran con una richiesta di aiuto per Lord Rimoah, tuo grande amico e fedele consigliere, il quale sta assistendo Banedon, il Capo della Corporazione, nella sua convalescenza. Il mattino dopo, di buonora, Rimoah in persona arriva al monastero a bordo del vascello che potrà risolvere il tuo dilemma: lo *Skyrider*, la navicella volante di Banedon.

Saluti con affetto il tuo vecchio amico, poi gli presenti Lord Floras. I due parlano a lungo della guerra che è in corso nelle terre occidentali, e alla fine Rimoah si dice perfettamente d'accordo con la tua decisione di portare aiuto a Re Sarnac. Poi ti offre qualche consiglio.

"Non vi sono dubbi, Grande Maestro" egli dice. "La missione che stai per intraprendere sarà pericolosa come le altre che hai portato a termine in passato. Magnaarn è un avversario temibile e astuto, e la pietra che sta cercando è investita di immensi poteri maligni. Non sottovalutare il tuo nemico, perché se egli riuscirà a portare a termine con successo la sua ricerca le terre del Tentarias Occidentale non conosceranno mai più la pace".

Vai al **140**.



2

Cerchi tra le rovine, ma ben poco è sopravvissuto all'incendio che, al massimo della sua intensità, deve aver trasformato questo posto in una specie di girone infernale. Le ossa e i teschi anneriti di quelli che hanno preso parte alla battaglia sono sparpagliati dappertutto, e a quanto pare nessuno si è curato di dar loro sepoltura. Stai esaminando i resti di una spada Drakkar quando all'improvviso Schera ti chiama. Il tono della sua voce tradisce una grande urgenza. Lasci andare la spada e ti affretti verso la strada principale per vedere cos'è successo.

Vai al **184**.

3

Colpisci con violenza il ghiaccio, che si spacca. Per un momento pensi di essere arrivato troppo tardi per salvare la vita al tuo amico, ma poi vedi la sua testa emergere alla superficie: l'afferri immediatamente prima che scompaia di nuovo.

Lo tiri fuori dall'acqua e lo adagi sulla superficie ghiacciata.

Prarg ha la pelle violacea, e il suo corpo trema incontrollabilmente. Servendoti delle tue arti della medicina, trasmetti un po' del calore del tuo corpo al tuo compagno, al suo petto e al suo viso, e in pochi minuti egli si riprende dal suo stato di shock, e il suo corpo riacquista la sua temperatura normale. Il tuo tempismo ha salvato la vita del tuo amico, ma ti è anche costato 3 punti di Resistenza.

Vai al **157**.

4

Dopo che anche l'ultima delle sentinelle Drakkar è crollata a terra priva di vita, Prarg compare al tuo fianco rinfoderando la spada macchiata di sangue.

"Presto, signore. Dobbiamo andarcene prima che gli altri Drakkar si accorgano di quello che è successo".

Ansiosi di mantenere il vantaggio che siete riusciti a guadagnare, abbandonate in fretta la postazione di guardia e coprite di corsa il tratto scoperto che vi separa dai primi edifici della città. Prarg ti indica una viuzza laterale che si trova in mezzo ai resti di due edifici distrutti dal fuoco; lo segui rapidamente mentre egli ne imbocca la buia entrata.

Vai al **178**.



(fig. 1) Su un trono di marmo grezzo scorgi i resti di un guerriero avvolti in una pelliccia ormai ammuffita.

5 *(fig. 1)*

Senti un *click*, e la grande porta di ferro si apre lentamente, a rivelare una sala buia, interamente costruita in lucida pietra nera. Alla luce delle torce vedi un trono di marmo grezzo sul quale è seduto lo scheletro di un guerriero con addosso una pelliccia. Le ossa sono chiaramente visibili oltre la massa di muscoli e tendini rinsecchiti; nella corona posata sul suo teschio è incastonato uno smeraldo grosso come un uovo.

Prarg si avvicina al trono, attratto dalla magnifica pietra preziosa, ma si ferma immediatamente quando gli dici che la corona è protetta da una trappola magica. Un potente incantesimo racchiude questo trono: toccare la corona significherebbe attivare l'incantesimo, e un fascio di energia distruttiva eromperebbe intrattenibile dal gioiello. Il pensiero di venire smembrato in miliardi di atomi non sorride affatto a Prarg, il quale tiene a bada la propria curiosità e ritorna al tuo fianco. Girate attorno al trono e lasciate la sala passando attraverso un tunnel dalle pareti lisce, che si diparte dalla parete di fronte all'entrata.

Ma dopo pochi passi una terribile premonizione ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena. Ti fermi e fai per estrarre l'arma.

Poi una voce bassa e roca rimbomba tra le pareti del tunnel.

"Benvenuto, Lupo Solitario. Benvenuto nella tua tomba!"

Non hai dubbi: è la voce del Comandante in Capo Magnaarn.

Vai al **280**.

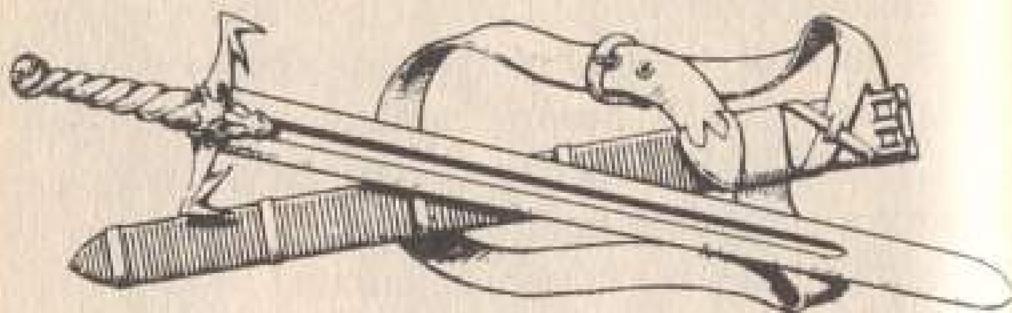
6

Ti volti e in fondo alle scale vedi un'altra creatura del tunnel, identica a quella che hai appena affrontato. Memore di quel combattimento, decidi di attaccare la bestia per primo per non darle il tempo di arrivare in cima alle scale.

Creatura del Tunnel:
Combattività 38 Resistenza 40

Grazie alla rapidità del tuo attacco e al fatto che combatti da una postazione più alta, aumenta la tua Combattività di 3 punti per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **91**.



7

Sollevi l'arma e ti alzi in piedi mentre i due Ciquali si arrampicano oltre il parapetto. Per un attimo ti fissano con i loro malvagi occhi sporgenti, i gozzi verdastri che si gonfiano e si sgonfiano mentre le due creature si preparano ad attaccare, e infine, lanciando strilla acute, balzano entrambe contro il tuo petto.

Ciquali:
Combattività 32 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **148**.

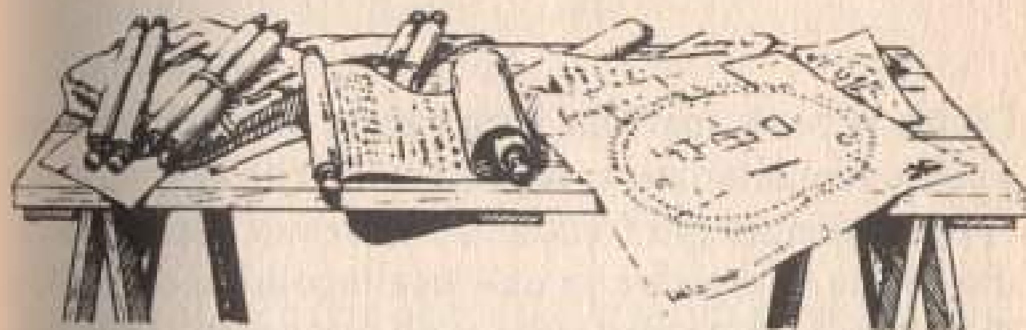
8

La guida si porta due dita alle labbra ed emette un fischio acuto. Il rumore fa volgere di scatto i mercenari nella vostra direzione, e un attimo dopo senti che uno di loro risponde al vostro segnale emettendo un altro fischio; la guida allora chiede il permesso di accedere all'accampamento. Segue una lunga pausa di silenzio, poi una voce risponde:

"Mostratevi".

Vi levate in piedi e vi incamminate verso le quattro tende; quando i Legionari di Ilio vedono che siete umani e non Drakkar, un'espressione di sollievo si dipinge sui loro volti. I soldati di ventura si scusano per aver fatto fuoco contro di voi e vi danno un caldo benvenuto; poi uno di loro si offre di scortarvi dal loro capo, il Barone Maquin.

Vai al **294**.



9

Dai origine a una sfera di energia psichica e la scagli contro la bestia con risultati inaspettati. La creatura possiede facoltà psichiche naturali di grande potenza che riescono ad assorbire il tuo attacco e a permetterle di sopravvivere così a un'ondata di energia che avrebbe avuto effetti devastanti su qualsiasi altro essere.

Vai al **297**.

10

Cerchi attentamente tra le molte casse e scatole ch giacciono sparse in questa disordinata capanna e sco pri i seguenti oggetti, che forse potrebbero tornar utili nel corso della tua missione:

- Anello a sigillo
- Arco
- 3 frecce
- Spada
- 2 Pozioni di Vigorilla (ciascuna delle quali ti resti tuisce 4 punti di Resistenza)
- Clessidra
- Chiave di Rame
- Pugnale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordat di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **277**.

11

Dietro la porta trovi un'altra rampa di scale; cominc a salire rapidamente, e, mano a mano che avanzi, l'ari diventa sempre più fredda. Conti centocinquanta sca lini prima di arrivare in una sala ingombra di massi di detriti; l'unica porta che vedi è bloccata dalle ma cerie e da grosse lastre di marmo che ti impediscon di uscire, ma non è la porta ad attrarre la tua attenzio ne, bensì una stretta apertura circolare che si trova a centro del soffitto: è da lì che proviene il flusso d'ari fresca.

Ti avvicini e ispezioni il foro; è quasi totalmen immerso nell'oscurità, ma riesci ugualmente a scorge re un debole bagliore di luce grigiastra e a sentire i lontananza il sibilo del vento. Senti però anche un altro rumore, un rumore simile a un ronzio d'insetti. Fissi lo sguardo nell'oscurità e all'improvviso capisci che il ronzio proviene da numerosi nidi di insetti che si trovano all'interno della parete del camino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **240**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **281**.

12

Ti allontani dai due Tukodak, rinfoderi l'arma e ti volti verso Prarg. Egli ti ringrazia per avergli salvato la vita, esprime la sua ammirazione per la tua abilità di guerriero e poi ti aiuta a nascondere i corpi delle due sentinelle tra la folta vegetazione che cresce in mezzo alle rovine. Prima di andartene, controlli gli zaini e le tasche dei due e trovi i seguenti oggetti:

- Cibo a sufficienza per 1 pasto
- Pugnale
- 2 Spade
- Arco
- 4 Frecce

Se decidi di prendere con te qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per entrare nella torre, vai al **221**.

13

Mentre i dardi micidiali saettano verso di voi, con il palmo della mano spingi in avanti il capitano. Grazie al tuo gesto fulmineo, la prima freccia non lo colpisce,

però tu non hai il tempo di schivare la seconda. La punta d'acciaio scava un solco profondo nel tuo polso sinistro, e un dolore lancinante ti si propaga lungo il braccio e raggiunge la tua testa: perdi 4 punti di Resistenza.

Le sentinelle armeggiano con gli archi nel disperato tentativo di far partire un'altra scarica di frecce, ma prima che esse abbiano il tempo di ricaricare, voi siete già scomparsi tra le rocce. Ben presto raggiungete una baietta riparata; qui il capitano Prarg trova un'ancora arrugginita, un segnale appositamente lasciato dagli agenti di Re Sarnac allo scopo di indicarvi la direzione in cui si trova la grotta all'interno della quale è stata nascosta la barca con le provviste. Trovata la grotta, tu e Prarg trascinate la barca lungo la spiaggia, ammainate la vela nera come la pece e poi fate scivolare lo scafo sulle acque gelide del Tentarias.

Una volta a bordo, tu badi alla vela mentre Prarg siede al timone. Il vento vi è favorevole, e in pochi minuti la piccola imbarcazione veleggia tranquilla verso l'estremità occidentale del canale della Palude Infernale, a venti miglia di distanza. Chiedi a Prarg se il buio estuario che state per raggiungere abbia un nome, e lui ti risponde: "Sì, ce l'ha. I guerrieri Drakkar lo chiamano il 'Canale di Dakushna'; Dakushna è il Signore delle Tenebre che un tempo comandava la città-fortezza di Kagorst. Dicono che sia un nome molto adatto: il passaggio è pieno di insidie, oscuro e pericoloso proprio come l'essere di cui porta il nome".

Vai al **60**.

14

Nel corso della marcia attraverso la foresta, Prarg ti racconta un po' di storia della sua terra. Vieni a sapere che una volta tutto il Nyras era conosciuto come Lencia Settentrionale, fino a quando non venne invaso dai Drakkar durante la Guerra dell'Alba Nera. Nel corso dei secoli molte campagne e crociate sono state lanciate per tentare la riconquista di quel territorio, ma nessuna di esse ha avuto successo. I Drakkar costruirono una fortezza sulle rovine di Gamir, la capitale lenciana, che venne ribattezzata Nagamir dopo la loro vittoria. Più tardi, quando i Drakkar si allearono con i Signori delle Tenebre di Helgedad, il nome della capitale venne nuovamente mutato in Darke.

Al tramonto vi imbattete per caso in un sentiero di foresta, e immediatamente i tuoi sensi ti comunicano che il sentiero è stato costruito solo di recente. Le impronte di zoccoli sotto la neve ghiacciata e altre impronte umane testimoniano che il sentiero è stato percorso da almeno una dozzina di cavalieri e fanti non più tardi di una settimana fa.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **308**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **45**.

15

Prarg si precipita in avanti verso il Drakkar morente, e prima che egli abbia il tempo di soffiare nel corno, lo finisce con un colpo micidiale.

"Presto, signore" ti dice, rinfoderando l'arma. "Andiamocene di qui prima che ne arrivino degli altri".

Scavalchi il corpo e corri giù per il corridoio, con Prarg che ti segue da vicino. Presto arrivate ad un incrocio dal quale si dipartono due corridoi, uno verso destra e l'altro verso sinistra. Fai ricorso alle tue Arti Ramastan e percepisci una fortissima concentrazione di male all'estremità del corridoio di destra. Ti sforzi di individuarne la fonte... è la Pietra della Dannazione di Darke! Riveli a Prarg quanto hai scoperto, e assieme imboccate il corridoio di destra. Dopo pochi metri un massiccio portale di ferro vi impedisce di proseguire oltre.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, vai al **214**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al 229.



16

Aspetti che due guerrieri Drakkar a cavallo oltrepassino la capanna e poi, non appena la via è libera, balzi fuori dal fossato e attraversi una breccia della palizzata. Nell'attimo in cui raggiungi la capanna, ti appiattisci contro la ruvida parete di legno e sbirci con cautela attraverso la finestrella.

La capanna non è vuota: dentro vedi un sergente Drakkar allungare il braccio per prendere una bottiglia di vino sistemata su uno scaffale, afferrarla, stapparla e ingurgitare una lunga sorsata di liquido purpureo e scintillante. Più in là riesci a vedere il bordo del tavolo, ma la mappa è nascosta dalla mole del soldato.

Se decidi di entrare nella capanna e attaccare il soldato mentre è intento a bere il vino, vai al **266**.

Se invece decidi di restare dove sei e continuare a spiarlo, vai al **124**.

17

Fissi lo sguardo sulla freccia che sibila in aria e pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Blocca il Proiettile". Per qualche secondo la freccia rimane immobile a mezz'aria, poi riprende la sua traiettoria e passa oltre la barca senza recare danno alcuno. Senti le esclamazioni di stupore dei Drakkar, i quali ripetono esterrefatti e impauriti la parola "Ziran", che in Giak significa "mago". Mentre la corrente ti trascina via, vedi i Drakkar - ormai convinti di aver incontrato uno stregone - allontanarsi di corsa dalla riva in cerca di un rifugio sicuro tra le colline.

Il viaggio prosegue tranquillo e senza incidenti fino a quando, nel tardo pomeriggio, non intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra

attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece preferisci evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.



18

Con coraggiosa determinazione inizi a spostare i massi e le pietre che impediscono l'accesso alla rampa di scale. Cominci a temere che forse ci vorranno parecchi giorni prima di riuscire a raggiungere il livello superiore; invece, dopo solo qualche minuto di lavoro vedi aprirsi un varco in cima al mucchio di macerie. Una folata di fredda aria invernale ti soffia sul viso, alimentando le tue speranze di raggiungere la superficie quanto prima. Attacchi le macerie con rinnovato vigore, ma dopo qualche minuto vieni nuovamente disilluso; alle tue spalle senti un rumore sinistro: una creatura del tunnel sta venendo verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **256**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **6**.

19

Servendoti delle tue abilità Ramas, crei una densa nube di nebbia che vi cela completamente alla vista delle due sentinelle.

"Presto, capitano!" sussurri a Prarg, tirandolo per una manica. "Dobbiamo andarcene di qui prima che il vento disperda la nebbia".

Le sentinelle vengono avvolte dalla nebbia, e, mentre scappate, le senti imprecare pesantemente. Continuate a correre lungo la riva e presto raggiungete una baietta nascosta, dove il capitano Prarg manifesta una certa soddisfazione alla vista di un'ancora arrugginita. All'inizio non capisci di cosa si tratta, ma poi lui ti spiega che l'ancora è un segnale appositamente lasciato dagli agenti di Re Sarnac allo scopo di indicarvi la direzione in cui si trova la grotta all'interno della quale è stata nascosta la barca con le provviste. Trovata la grotta, tu e Prarg trascinate la barca lungo la spiaggia, ammainate la vela nera come la pece e poi fate scivolare lo scafo sulle acque gelide del Tentarias.

Una volta a bordo, tu badi alla vela mentre Prarg siede al timone. Il vento vi è favorevole, e in pochi minuti la piccola imbarcazione veleggia tranquilla verso l'estremità occidentale del canale della Palude Infernale, a venti miglia di distanza. Chiedi a Prarg se il buio estuario che state per raggiungere abbia un nome, e lui



(fig. 2) Una creatura simile a un orso balza verso di te.

ti risponde: "Sì, ce l'ha. I guerrieri Drakkar lo chiamano il 'Canale di Dakushna'; Dakushna è il Signore delle Tenebre che un tempo comandava la città-fortezza di Kagorst. Dicono che sia un nome molto adatto: il passaggio è pieno di insidie, oscuro e pericoloso proprio come l'essere di cui porta il nome".

Vai al **60**.

20 *(fig. 2)*

Un'enorme creatura dal pelo albino avanza lenta e minacciosa verso di voi. Due grandi zanne affilate fuoriescono dalle fauci schiumanti di bava, che si chiudono fameliche sull'aria mentre la bestia si avvicina a te e al tuo compagno, attratta dalla prospettiva di sfamarsi con due facili prede. Prarg fissa la belva con orrore, cade preda del panico e grida: "Scappiamo!" La bestia intuisce la sua paura e subito carica a grandi balzi, le fauci spalancate pronte a chiudersi sulla vostra carne.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **76**.

Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **217**.

21

Con il fiato sospeso, osservate la compagnia di cavalieri che si avvicina. Li riconosci subito: sono Zagganozod, un'unità dell'esercito Drakkar simile a quella che hai incontrato molti anni fa durante una missione a Eru.

I nemici a cavallo raggiungono la strada e si fermano. Si scambiano qualche parola, poi voltano i cavalli verso Darke e partono al galoppo. Quando scompaio-

no alla vista, gli uomini di Schera e di Maquin tirano un sospiro di sollievo.

Vai al **234**.



22

Una barricata è stata sistemata lungo la strada che conduce a nord fuori da Shugkona. Il rumore del caos proveniente dalla piazza ha messo in allarme i Drakkar di guardia, i quali stanno rapidamente portando un carro pieno d'armi nel centro della via per bloccarne il passaggio. Sproni il cavallo nella speranza di riuscire a infilarti nel poco spazio che ancora rimane, ma le tre sentinelle ti vedono arrivare e si precipitano in avanti, le armi pronte a colpire.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **332**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **312**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **289**.

23

Schera ti sveglia poco prima dell'alba. Memore del lungo viaggio che ti attende, cerchi brevemente nell'armeria e trovi i seguenti oggetti, alcuni dei quali potrebbero risultare utili:

6 Frecce
Faretra
Pugnale
Spada
Lancia

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Il capitano ordina ai suoi uomini di trovare delle barche per il viaggio lungo il fiume. L'ordine viene prontamente eseguito e in poche ore venti piccole imbarcazioni vengono trasportate sul lato ovest del ponte di pietra. Schera elegge dieci uomini a capo di ciascuna barca, dopo di che tu sali a bordo della prima e dai inizio al viaggio che vi condurrà alla città costiera di Darke.

La corrente è forte, e il fiume è sgombro e praticabile, sicché la vostra piccola flotta avanza rapidamente. Passate in mezzo agli alberi senza alcun incidente e, poco prima di mezzogiorno, avvistate in lontananza la città in rovina di Odnenga. Tutti gli edifici sono stati rasi al suolo, e una cappa di fumo grigiastro aleggia sopra la città, alimentata dagli incendi che ancora non si sono del tutto estinti, anche se la battaglia ha avuto luogo giorni addietro. In questo punto il fiume è bloccato da macerie, e voi siete costretti a scendere a terra. Gli uomini di Schera si mettono al lavoro per ripulire

il passaggio, mentre tu e il capitano controllate le rovine in cerca di informazioni utili.

Una strada annerita dalla cenere si diparte verso est e verso ovest, dividendo la città in due zone. Schera suggerisce di dividervi; ciascuno di voi ispezionerà una delle due metà.

Se decidi di ispezionare la zona nord, vai al **2**.
Se invece preferisci addentrarti nella zona sud, vai al **296**.



24

Fai partire un colpo micidiale, il Mawtaw emette un grido inumano e poi crolla nella neve fresca. Per qualche secondo si contorce in preda al terribile dolore, poi si irrigidisce e rimane immobile. Prarg riacquista il controllo di sé e, con tua grande sorpresa, afferma di non ricordare assolutamente niente di quanto è successo nell'ultima ora.

Decidi di proseguire senza indugio, temendo vi possano essere altri mawtaw nelle vicinanze. Il tuo istinto e le tue facoltà ti guidano verso nord; coprite più di cinque miglia prima che gli alberi comincino a diradarsi e, quando infine emergete dalla foresta, una visione inaspettata e spettacolare vi attende.

Vai al **192**.

25

Venite introdotti in una fastosa sala adorna di stendardi di Lencia e manufatti preziosi provenienti dagli angoli più lontani del Magnamund. Tutt'attorno le sentinelle stanno rigide sull'attenti, gli occhi vigili che ti seguono da dietro le visiere d'argento mentre ti avvicini all'imponente trono che torreggia al centro della sala. Davanti a te siede Re Sarnac, i capelli argentei che incorniciano un volto benigno dallo sguardo acuto e sveglio malgrado l'età avanzata.

"Salve, Grande Maestro" dice, alzandosi dal trono e porgendoti la mano in segno di amicizia. "Ho pregato affinché venissi a Lencia ad aiutarci nella nostra lotta contro il malvagio Magnaarn, ma non immaginavo che arrivassi così presto. Sei il benvenuto".

Ricambi con calore i saluti del Re e, dopo aver ringraziato e dato il permesso a Lord Floras di ritirarsi, vi spostate nell'anticamera dove Sarnac ti illustra la missione che dovrai intraprendere.

"Gli ultimi rapporti delle spie e degli esploratori da nord dicono che adesso Magnaarn si trova nel quartier generale del suo esercito a Shugkona. Numerosi guerrieri Drakkar sono stati inviati a rastrellare una regione della foresta Tozaz, cinquanta miglia a nord dal suo quartier generale. Crediamo che lì egli speri di trovare

la Pietra della Dannazione di Darke. Vi sono molti templi antichi in quella zona... forse in uno di essi è nascosta quella gemma del male".

Il Re si interrompe per qualche minuto, come a rischiararsi la mente. Da una brocca incastonata di pietre preziose, egli versa del vino in due bicchieri, poi te ne porge uno prima di proseguire. Accetti con piacere la fresca bevanda e, mentre la assapori lentamente, continui ad ascoltare il piano d'azione del Re.

"Grande Maestro" egli dice, fissando nei tuoi i suoi occhi penetranti, "se vuoi vanificare i piani di Magnaarn, devi viaggiare fino a Shugkona e scovarlo. Egli deve essere eliminato, oppure l'infernale Pietra della Dannazione deve venire distrutta prima che lui possa servirsene contro di noi. La tua missione deve essere tenuta segretissima, perciò è meglio che tu non raggiunga Shugkona per la strada diretta. Le linee di combattimento si trovano a meno di cinquanta miglia dalla roccaforte, e la regione pullula di guerrieri Drakkar. C'è però un'altra via, che di certo non sarà controllata dal nemico. Ho fatto allestire una barca che ti condurrà al posto che noi chiamiamo "Rupe dell'Orso" e che si trova sulla riva del fiume Gourneni, a meno di trenta miglia dal quartier generale di Magnaarn. C'è però un problema... per raggiungere il fiume devi prima penetrare nella Palude Infernale".

Il pensiero di doverti avventurare in quel luogo da incubo ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena: la Palude Infernale è notoriamente un posto pieno di insidie. Re Sarnac legge la preoccupazione sul tuo viso e cerca subito di rassicurarti.

"Comprendo la tua ansia, Grande Maestro, ma non entrerai da solo nella palude. Uno dei miei più valorosi ufficiali ti accompagnerà nella missione: è già stato in quei territori e sa come evitare i molti pericoli che essi nascondono. Una volta raggiunta la Rupe dell'Orso, egli ti guiderà attraverso la foresta fino a Shugkona. Lì dovrai scoprire dove si nasconde Magnaarn e fare tutto ciò che è in tuo potere per sconfiggerlo. Una volta portata a termine la missione, il mio ufficiale ti ricondurrà attraverso le linee di combattimento e ti scorterà sano e salvo fino a Vadera".

Il Re tira una cordicella che pende da un foro del soffitto a cupola: un campanello suona in lontananza, da qualche parte nella cittadella.

"E ora, Grande Maestro" egli dice, voltandosi verso la porta dell'anticamera, "è giunto il momento di presentarti la tua guida".

Se hai preso parte alla Battaglia di Cetza in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **315**.

Se non hai preso parte a questa battaglia, vai al **123**.

26

Ti affretti lungo il tunnel e passi accanto a diverse crepe che si sono aperte sia nel pavimento che nelle pareti. Il tunnel termina davanti a una rampa di scale in rovina, la quale sale fino ad un pianerottolo dove si trova il corpo di una sentinella Drakkar. La sentinella è accasciata accanto a un mucchio di macerie che blocca la scalinata. Esamini rapidamente il cadavere e vedi che entrambe le braccia sono spezzate. Giungi alla conclusione che la sentinella, ferita e intrappolata qua sotto, è morta di sete.

Se vuoi ispezionare il cadavere, vai al **247**.

Se preferisci spostare le macerie che bloccano le scale per salire al livello superiore, vai al **347**.

27

Guidato dall'istinto, estrai l'asta d'argento dalla tasca e la inserici nella serratura. Il lucchetto cede silenziosamente e la porta si apre a rivelare la schiena di due sentinelle Tukodak. Una di esse sente uno spiffero e sbircia oltre la spalla, ma, prima che abbia il tempo di estrarre l'arma o dare l'allarme al compagno, balzi in avanti e la stordisci con due pungi ben assestati alla base del collo.

Vai all'**83**.

28

Balzi addosso all'ignaro lanciere, e lo sbalzi di sella. Afferri le redini, calmi il cavallo imbizzarrito e poi parti al galoppo verso la piazza, tenendo tesa la lancia davanti a te e infilandoti nella massa di soldati Drakkar che ti separano dalla piattaforma.

Vai al **63**.

29

Purtroppo non hai agito abbastanza in fretta, e la freccia del Drakkar ti colpisce nella parte superiore del petto, facendoti cadere all'indietro sul fondo della barca: perdi 6 punti di Resistenza.

Afferri la freccia e te la strappi coraggiosamente dalla carne. Poi, facendo ricorso alle tue capacità curative, riesci a fermare il fiotto di sangue. Per circa un'ora giaci sul fondo della barca, lo sguardo rivolto al cielo, facendoti trasportare dalla corrente del fiume; quando infine ti rimetti seduto, vedi che i Drakkar se ne sono andati.

Il viaggio prosegue senza altri incidenti fino a quando, nel pomeriggio tardo, non intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece preferisci evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.

30

Dopo diversi tentativi andati a vuoto, ti allontani dalla porta e lasci la stanza. Temi ciò che potrebbe succedere se rimanessi in quel posto più a lungo, perciò fai ritorno al punto da cui eri partito. Ti fermi per qualche minuto a riprendere fiato, poi prosegui lungo il tunnel fino a quando non ti trovi sul bordo della voragine. Percorri con lo sguardo la lunga e impressionante apertura nella speranza di trovare un modo per andartene da questo tetro labirinto sotterraneo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **340**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **138**.

31

L'incertezza tormenta la tua mente mentre percorri la terra di nessuno che separa la linea difensiva interna di Shugkona da quella esterna. Dopo non molti secondi intravedi le prime barricate, che comprendono una linea di casse di legno grandi quanto un uomo e piene di terra, dietro alle quali è appostato uno squadrone di arcieri Drakkar. Gli archi sono carichi e le frecce sono puntate contro di voi.

Conduci in fretta il cavallo lontano dalla strada e ti avvii lungo un terreno irregolare e innevato verso una lontana linea di trincee. Per fortuna, sul lato nord il sistema difensivo è molto più debole che altrove. Le trincee sono deserte, dal momento che le sentinelle si sono allontanate per assistere all'esecuzione di Prarg nella piazza principale. Purtroppo, però, il terreno fangoso mette in difficoltà il tuo già affaticato cavallo. La povera bestia è davvero esausta e, mano a mano che vi avvicinate alle trincee, i tuoi timori che non ce la faccia a saltare oltre diventano sempre più forti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **246**.
Se va da 4 a 7, vai all'**87**.
Se è 8 o più, vai al **165**.

32

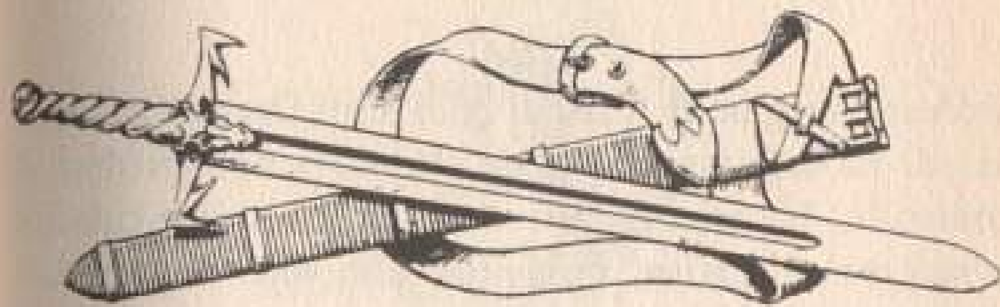
"Svelto, Prarg!" gridi, mentre il branco avanza cercando di accerchiarvi. "Mettiamoci schiena contro schiena. Qualsiasi cosa tu faccia, non lasciare che ci separino, altrimenti siamo spacciati!"

Il capitano obbedisce ai tuoi ordini e, non appena il primo dei cani da guerra si lancia in avanti con le fauci spalancate, ti prepari a respingere l'attacco.

Branco di Akataz selvaggi:
Combattività: 38 — Resistenza 50

Questi cani da guerra sono particolarmente sensibili ad attacchi psichici. Raddoppia il punteggio che avresti normalmente se decidi di servirti di armi psichiche nel corso del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **286**.



33

La rampa di scale è molto stretta, scivolosa, e sembra andare avanti all'infinito. Sali a ritmo sostenuto e, dopo parecchio tempo, arrivi davanti a una porta di ferro infestata dalla ruggine; tasti la porta e le tue dita incontrano un chiavistello di metallo, anch'esso tutto arrugginito. Tiri il chiavistello, e la porta si apre su una vasta sala scarsamente illuminata, con il soffitto a volta sorretto da colonne di marmo reso viscido dall'umidità. Il pavimento è coperto di muffa e di

strani funghi verdastri, alcuni dei quali di grandezza eccezionale. L'aria umida è densa di vapori.

Attraversi lentamente la sala e ti dirigi verso un'arcata, fiancheggiata da colonne di pietra intagliate in modo da sembrare dei libri aperti. Attorno alla base di queste colonne noti grumi di funghi carnosi che riconosci immediatamente: vengono chiamati "florea" e sono molto nutrienti. Raccogli una manciata di florea e li divori con avidità - recupera 3 punti di Resistenza - prima di lasciare la sala. (Se decidi di prendere un po' di questi funghi, modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra. Quando li mangerai, essi ti faranno recuperare 3 punti di Resistenza).

Per proseguire, vai al **333**.

34

Vedere Prarg nelle mani di quei bruti Drakkar ti riempie di rabbia, ma stai bene attento a non perdere il controllo. La minima provocazione potrebbe causare la sua morte. Invece, chiami ad alta voce Magnaarn e gli ingiungi di farsi vedere; la sua risposta non si fa attendere a lungo.

Vai al **200**.

35

Uccidi i Cavalieri della Morte Drakkar e fai rotolare i loro corpi giù per le scale per ritardare la corsa dei loro compagni. Poi ti allontani dalla finestra e ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita. Con i nervi tesi come una corda di violino, corri verso un'altra finestra situata sul lato opposto della torre. Fuori, proprio sotto la finestra, vedi un lanciere Drakkar in groppa a un cavallo da guerra: la sua lancia è inserita in una specie di fodero lungo a forma di tubo fissato dietro la sella, e in mano ha una pesante sciabola da cavaliere. Sta guardando i soldati che corrono ed è completamente ignaro del fatto che ti trovi a pochi metri da lui.

Ti arrampichi veloce sul davanzale della finestra, estrai l'arma e gli balzi addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **153**.
Se è 5 o più, vai al **28**.



36

Segui Prarg fino in cima alle scale e dall'alto dei bastioni vedi che la battaglia infuria sia all'interno che all'esterno della città. I bastioni conducono ad una rampa di scale, la quale a sua volta sale a raggiungere un pianerottolo di forma circolare. Qui vi nascondete

nell'ombra e aspettate che una truppa di Drakkar si allontani. Nell'attesa, guardi fuori dalla torre e vedi le acque del golfo di Lencia.

"I crociati del Re sono riusciti a sfondare le porte della città tre giorni fa" sussurra Prarg. "Stavano per assumerne il controllo, quando sono arrivati Magnaarn e le sue truppe. Il suo nuovo potere ha causato lo scompiglio più totale tra i crociati, ma, pur avendo subito molte perdite, non tutti i lenciani sono stati cacciati dalla città. Quelli che hai visto combattere nei pressi della torre stanno cercando di tenere duro fino all'arrivo dei rinforzi da Kasland. La flotta dovrebbe arrivare da un momento all'altro. Magnaarn deve essere eliminato. Lui e lo scettro sono diventati un'entità sola... e il potere di cui dispone è spaventoso".

Un brivido gelido ti scende lungo la spina dorsale, perché fin da quando hai messo piede per la prima volta nella città, hai percepito chiaramente la presenza della Pietra della Dannazione. Temi di nuovo che la gemma riesca ad averla vinta sui tuoi poteri, come è successo la prima volta che l'hai vista nel Tempio di Antah. Se ciò dovesse accadere, allora Magnaarn sarà vincitore.

Prarg intuisce i tuoi pensieri e ti offre qualche parola di conforto e di consiglio: "L'assedio di Darke ha indebolito Magnaarn... egli ha dovuto pagare un prezzo altissimo. Si è ritirato dal campo di battaglia per recuperare le forze; ora è debolissimo, ed è proprio questo il momento giusto per attaccare".

Oltre il pianerottolo un corridoio prosegue verso un incrocio, dal quale un altro corridoio si diparte verso destra e verso sinistra. Guardi a destra e vedi che il passaggio è bloccato da una massiccia porta di ferro. Prarg impreca a voce bassa, e poi spiega:

"Quel portale dà accesso alla Torre di Palazzo dove si trova Magnaarn".

Il capitano getta uno sguardo al corridoio di sinistra e poi mormora: "Forse possiamo arrivarci anche da questa parte".

Se decidi di ispezionare la porta di ferro, vai al **220**.
Se invece decidi di trovare un altro modo per raggiungere la Torre di Palazzo, vai al **182**.



37

All'improvviso i tuoi sensi ti comunicano che Prarg sta camminando verso una lastra di ghiaccio sottile. Lo avverti immediatamente del pericolo, ma è già troppo tardi. Un forte *crack* echeggia nell'aria mentre la superficie del lago si spezza, e un attimo dopo il tuo compagno scompare in una pozza grigia di acqua gelata.

Se possiedi una Corda, vai al **211**.
Altrimenti, vai al **346**.

38

Lasci partire la freccia, la quale si conficca in profondità nella gola della creatura. Per qualche secondo il Ciquali ti guarda come se niente fosse successo, poi rotea gli occhi all'indietro e cade rigidamente oltre il parapetto, scomparendo in un attimo sotto la superficie melmosa del canale.

A quella vista, i rimanenti Ciquali si allontanano dalla barca e spariscono veloci come erano venuti, tuffandosi sotto i bui flutti melmosi.

Sulla palude cala nuovamente il silenzio: per un lungo momento rimani con le orecchie tese, temendo qualche inganno. Poi, a poco a poco, ti rilassi: se ne sono andati.

Con l'aiuto delle tue facoltà curative, Prarg riacquista subito conoscenza e si riprende in fretta. Anche la barca non ha risentito molto dell'assalto delle creature anfibie, sicché potete proseguire il vostro viaggio senza altro indugio. Una volta oltrepassato il mucchio d'alghe e di canne, issate immediatamente la vela, e subito il vento vi spinge veloce verso nord lungo il canale.

L'incontro con i Ciquali ti ha fatto venire fame. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **322**.

39

La battaglia per il comando di Konozod è rapida e sanguinosissima. Nel giro di un'ora la città cade sotto il controllo dei lenciani: la guarnigione Drakkar che la occupava è stata brutalmente eliminata. Comunque, con grande rammarico del capitano Schera, non tutti i nemici sono stati uccisi: molti di loro, infatti, sono riusciti a scappare attraversando il fiume a cavallo e dirigendosi verso ovest. Schera teme che i fuggiaschi possano dare l'allarme e fare venire dei rinforzi.

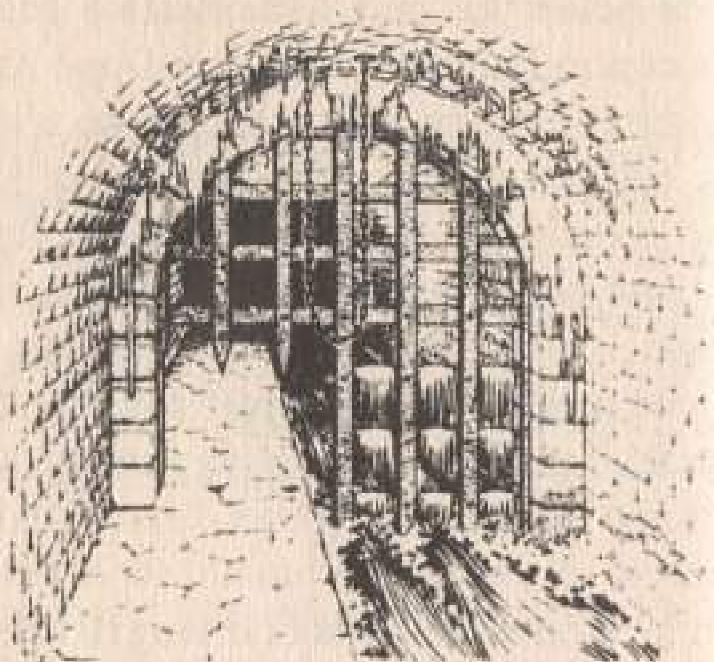
Un magazzino di cibo viene scoperto, e, mentre i lenciani saziano i loro stomaci vuoti, tu narri a Schera degli eventi occorsi nelle ultime settimane e delle ragioni che hanno causato il vostro incontro. A sua volta lui ti racconta che, dopo il tuo interramento nel Tempio di Antah, Magnaarn ha sferrato una potente offensiva contro l'esercito lenciano. Dopo essere riuscito a riunire la Pietra della Dannazione e lo Scettro di Nyras, egli ha costretto i Nadziranim di Kagorst e Akagazad a unirsi a lui, proprio come Re Sarnac temeva. I loro poteri combinati hanno causato grande distruzione; i loro soldati hanno attaccato le forze lenciane con una forza e un impeto intrattenibili. Una settimana fa, il capitano e il suo reggimento sono stati tagliati fuori e fatti prigionieri nei dintorni di Hokidat. Il capitano si considera fortunato ad essere ancora vivo, perché è raro che i Drakkar tengano dei prigionieri di guerra. Poi gli domandi che notizie abbia avuto dopo che è stato fatto prigioniero.

"C'è molta confusione" ti dice stancamente. "Ho sentito dire che gran parte dei mercenari assoldati da Sarnac hanno disertato. I Drakkar ci stuzzicavano e ci dicevano che i nostri eserciti erano stati sconfitti, che i sopravvissuti erano stati gettati nel Tentarias, ma io non ci voglio credere. Una cosa è certa, però: Magna-

arn intende sollevare l'assedio a Darke. È diventato il suo grido di guerra: 'A Darke!' Un grido che echeggiava anche sulle labbra delle sue truppe durante la battaglia di Hokidat. L'ho visto, sai. Conduceva di persona il suo esercito e brandiva quel suo maledettissimo scettro, consegnando alla morte chiunque si trovasse sul suo cammino. Possiede un potere terribile e grandioso, e temo che non ci sia modo per fermare le sue ambizioni di dominio".

Se decidi di chiedere a Schera se sa qualcosa del capitano Prarg, vai al **97**.

Altrimenti, vai al **236**.



40

Dopo l'ultimo battito senti un debole *click*; poi la porta si apre cigolando a rivelare una stanza buia e desolata, con le pareti che trasudano un liquido denso, grigio e puzzolente.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al 196.
Altrimenti, vai al **126**.

41

Poco dopo la mezzanotte venite svegliati dagli ululati dei lupi. In un attimo siete in piedi con le armi alla mano; correte lungo la riva verso il punto in cui stazionano le vostre efficienti sentinelle. Raggiunta la cima, vedete le due bestie camminare nervosamente avanti e indietro, lo sguardo fisso ai bordi della foresta, il pelo ritto sulla schiena per la paura. Perlustri con gli occhi la linea degli alberi e individui immediatamente l'origine del loro nervosismo: Akataz. Una dozzina di cani neri da guerra si sta nascondendo nell'ombra, in attesa del momento migliore per attaccare. Questi feroci cani da combattimento vengono usati dai guerrieri Drakkar: li hai già incontrati molte altre volte nel corso delle tue avventure, e proprio grazie alle tue passate esperienze sai già qual è il loro punto debole: sono particolarmente sensibili agli attacchi psichici.

Indirizzi perciò le tue facoltà Ramastan del Raggio Psichico nella direzione del branco e lanci una scarica potente. L'effetto è immediato: gli Akataz rimangono traumatizzati dal tuo attacco. Ululanti di paura, si allontanano di corsa dalla riva e vanno a nascondersi tra i bui e sicuri anfratti della Foresta Tozaz. Certo del fatto che le bestie non torneranno, accarezzi le teste dei due lupi da guardia e torni verso la barca per riprendere il sonno.

Vai al **215**.

42 *(fig. 3)*

Il Nadziranim ha assunto le sembianze di un'enorme bestia a sei zampe, i cui occhi biancastri ti fissano



(fig. 3) Un mago Nadziranim sotto forma di orribile bestia avanza verso di te.

simili a sfere di nebbia incastrate in un'enorme testa bulbosa. Il pelo puzzolente che la riveste sembra rizzarsi mano a mano che essa ti si avvicina.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **271**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **134**.

43

La parete si chiude, e un attimo dopo senti un rumore come di tuono lontano; poi il pavimento trema, e grumi di polvere cadono dal soffitto, che sta per cedere. Le forze ti stanno tornando, ma prima che tu abbia il tempo di scappare, senti una fortissima esplosione, e subito dopo una cascata di pietre e terriccio crolla a bloccare il corridoio. Il soffitto e il pavimento si stanno avvicinando: con un lamento stridulo di ferro e pietre, la saracinesca si spezza in due. Scivoli rapidamente sotto una sezione rotta del portale e ti ripari così dalle tonnellate di roccia e terriccio umido che si riversano dal livello superiore.

Quando infine la cascata di terra finisce, ti ritrovi intrappolato in un minimo spazio triangolare compreso tra la saracinesca e la parete. I tuoi riflessi fulminei ti hanno salvato la vita, ma, da quel che puoi vedere, ora sei sepolto in uno dei piani sotterranei del tempio, a centinaia di metri dalla superficie. Confidando nel fatto che le tue facoltà Ramas e la tua energia possono tenerti in vita per diversi giorni, dai inizio al lento e faticoso lavoro di scavo che ti condurrà fuori di qui.

Vai al **156**.

44

Mentre i Gorodon balzano a grande velocità nelle acque basse del fiume, fai ricorso alle tue facoltà Ramastan del Controllo Animale nel disperato tentativo di respingere il loro attacco. Ma la tua arte non è abbastanza forte e non riesce a fermarli.

In preda alla disperazione tenti di estrarre l'arma mentre le bestie, gli occhi iniettati di sangue e le corna abbassate pronte a impalarti, ti si avventano addosso.

Tre Gorodon:
Combattività 46 Resistenza 60

Se vinci questo combattimento in sei scontri o meno, vai al **264**.

Se il combattimento è ancora in corso all'inizio del settimo scontro, non proseguire, ma vai immediatamente al **155**.

45

Guidato dal tuo intuito, ti metti in marcia con Prarg lungo il sentiero di foresta che si diparte verso ovest; dopo non molto capisci di essere vicino a un accampamento nemico. Comunichi a Prarg la tua scoperta, ed egli ti segue mentre penetri silenziosamente nel sottobosco e oltrepassi una linea di sentinelle Drakkar. Nascosto dalla fitta vegetazione della foresta, osservi l'accampamento. Conti più di venti soldati, oltre a cavalli, carri e capanne. Prarg indica l'emblema che adorna ogni loro divisa: un'aquila nera che stringe tra gli artigli due spade di fuoco.

"Questi sono Tukodak, guardie del corpo di Magnaarn" ti sussurra all'orecchio. "Sarebbe meglio evitarli".

Esprimi il tuo assenso con un cenno del capo, poi vi allontanate silenziosamente dall'accampamento e vi dirigete verso nord, tra gli alberi.

Vieni attratto in quella direzione da qualcosa che i tuoi sensi hanno percepito, una fonte di energia, un'energia malvagia che - ne sei certo - non può che provenire dalla Pietra della Dannazione di Darke. In pochi minuti raggiungete una radura dove si trovano le maestose rovine di un tempio antico. Capisci immediatamente che quello è il Tempio di Antah e intuisci che la Pietra della Dannazione si trova lì, sepolta da qualche parte tra le rovine.

Vai al **100**.



46

Dai stoicamente inizio al tuo viaggio nella fitta foresta in direzione ovest sulle tracce di Magnaarn e dei suoi soldati. Al crepuscolo arrivi al bordo della foresta: davanti a te si stende un'enorme pianura coperta di

neve, che non ti offrirà alcuna copertura; tuttavia l'oscurità ti terrà nascosto da occhi ostili.

Mentre emergi dal fitto della foresta, noti un oggetto mezzo sepolto nella vegetazione del sottobosco. Dai un'occhiata più da vicino e scopri che si tratta di uno zaino Drakkar. Lo apri e dentro vi trovi i seguenti oggetti:

Arco
2 Frecce
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
Pozione di Alether (aumenta la Combattività di 2 punti per la durata di un solo combattimento)
Bottiglia di vino
Fune per arco

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **103**.

47

Informi Prarg del pericolo che vi aspetta, e lui ti consiglia di calare la vela per impedire che il vento spinga l'imbarcazione ancora più vicino al mucchio di canne; fai come lui dice, ma anche con la vela abbassata la barca prosegue inesorabile verso il punto in cui i vostri potenziali assalitori si nascondono.

Le armi alla mano, i nervi tesi allo spasimo, aspettate che la prua urti contro la punta del mucchio di canne e alghe. Per qualche secondo sulla palude cala un silenzio del tutto innaturale; poi, all'improvviso, un gorgoglio acuto squarcia l'aria gelida. Simili a demoni evocati da un incantesimo maligno, un gruppo di orrende creature emerge dai bui abissi della palude in mezzo a un ribollire di schiuma. Le creature si arrampicano veloci da dietro il mucchio di canne e alghe o fuoriescono da altri nascondigli in mezzo alla densa vegetazione palustre che costeggia la riva. In pochi secondi siete circondati.

"Ciquali!" grida Prarg, dando infine un nome ai vostri ripugnanti assalitori. Il Lenciano avanza di un passo, afferra la spada e colpisce la più audace di quelle creature dalla testa oblunga che stava cercando di salire a bordo. La lama affilatissima mozza di netto il braccio del Ciquali all'altezza del polso; vedi una mano ricoperta di squame volare sul pelo dell'acqua e lasciarsi dietro una scia di icore verdastro. La bestia grida dal dolore e crolla di lato; ha appena il tempo di scomparire sotto la superficie dell'acqua che subito due sue compagne si afferrano al parapetto cercando di issarsi a bordo.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **180**.
Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **7**.

48

La tua Arte del Fiuto ti permette di localizzare delle impronte nella polvere che ricopre il pavimento di pietra. Le impronte sono state lasciate da una creatura più grande di te, un bipede con piedi molto grandi e dotati di artigli che avanza con passo strascicato. Stai seguendo con lo sguardo la linea delle impronte quando all'improvviso i tuoi sensi ti avvertono che qualcosa di ostile si sta avvicinando.

Se decidi di evitare il pericolo, puoi girare sui tacchi e tornare indietro per il tunnel andando al 252.

Se invece preferisci estrarre l'arma e affrontare la minaccia ancora senza volto, vai al **122**.

49

Balzi addosso all'ignaro lanciere, ma l'impatto non è abbastanza forte ed egli rimane in groppa al cavallo. Cominciate a lottare disperatamente e, prima che tu riesca a sbalzarlo di sella, il Drakkar ti ferisce al braccio con la sua sciabola: perdi 3 punti di Resistenza.

Afferri le redini, calmi il cavallo imbizzarrito e poi parti al galoppo verso la piazza, tenendo tesa la lancia davanti a te e infilandoti nella massa di soldati Drakkar che ti separano dalla piattaforma.

Vai al **63**.

50

Dei prigionieri lenciani stanno attraversando il ponte in fila indiana, scortati da una dozzina di Drakkar armati d'arco e di lance. Il cancello principale si apre e, mentre i poveretti passano con il capo chino e un'espressione disperata dipinta sul volto, tu vedi che la piazza principale di questa città è stata trasformata in un campo di concentramento per prigionieri di guerra. La piazza è racchiusa da una barriera di filo spinato e da pali appuntiti, ed è sorvegliata da pattuglie di sentinelle munite di cani Akataz. Fai un rapido calcolo: lì dentro vi sono almeno duecento Lenciani, tenuti prigionieri in condizioni spaventose. Gli uomini stanno all'aperto, senza nessuna protezione o fonte di calore, e, a giudicare dalle loro condizioni fisiche, sembra proprio che l'intenzione dei Drakkar sia quella di farli morire di fame.

Senti la rabbia montarti in corpo mentre osservi quello spettacolo pietoso e giuri a te stesso di fare quanto è in tuo potere per aiutare quei poveretti. Ma prima che tu abbia il tempo di escogitare un piano, i tuoi sensi Ramas avvertono il rumore di passi in avvicinamento. Due sentinelle Drakkar si sono allontanate dal gruppo e stanno percorrendo il vicolo in cui ti trovi. Uno di essi ha un grande sacco di tela grezza che gli pende dalla spalla; mentre i due si avvicinano, sei costretto a nasconderti in un vano buio per non essere scoperto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **116**.
Se va da 5 in poi, vai al **259**.

51

Senti l'acqua gelida del Gourneni lambirti le ginocchia, spingi con le spalle sulle travi di legno della poppa e lanci la barca nelle acque basse. Prarg si arrampica oltre il parapetto e poi si volta con le braccia tese per aiutarti a salire a bordo.

"Presto, Lupo Solitario!" grida. "Ci sono quasi addosso!"

Aiutato da Prarg, sali oltre il parapetto, evitando per un pelo le corna di un Gorodon e cadendo maldestramente a gambe all'aria sul fondo della barca. Non governata, la barca scivola verso il centro del fiume e

ben presto è fuori dalla portata dei Gorodon che, malgrado la fame, hanno deciso di non inseguirvi più.

"Ci erano davvero vicini" dice Prarg, mentre armeggia con i remi per infilarli negli anelli. "Possiamo considerarci fortunati per essere riusciti a scappare con ogni gamba e ogni braccio al proprio posto. La prima volta che ho navigato lungo questi canali, ho perso tre uomini a causa di un attacco di Gorodon. Quelle bestiacce pullulano in questo dannato posto... eppure, c'è da dire che ve ne sono delle altre peggiori. Di gran lunga peggiori".

Raggiungete presto a remi la sponda ovest dove, una volta raggiunta la riva, vi accampate su una striscia di terreno indurita dal freddo e usate la barca rovesciata come copertura per proteggervi dal freddo e dalla neve. Scende la notte, e la temperatura cala bruscamente. Esamini con occhio esperto il cielo sempre più buio e vedi banchi di nuvole gonfie di neve che si ammassano all'orizzonte: una visione non troppo gradita, foriera di tempeste invernali.

Prarg si offre volontario per il primo turno di guardia, ma sapendo che il suo bisogno di riposo è di certo maggiore del tuo, insisti affinché sia lui a dormire per primo. Per quattro ore siedi a scrutare l'orizzonte, la mente piena di dubbi e domande riguardanti la missione e i pericoli che dovrai affrontare. Mentre pensi a ciò che ti aspetta, rimani sveglio e all'erta, perché il rischio di venire assaliti dalle creature che popolano questa palude è sempre altissimo. Per fortuna il freddo sembra averle convinte a rimanere nelle loro tane, almeno per questa notte, e le ore passano senza incidenti.

Poi viene il momento di svegliare Prarg. Con scarso entusiasmo e ancora assonnato, il tuo compagno prende il tuo posto, mentre tu ti stendi per dormire un po'.

Vai al **327**.



52

Con cautela discendete la collina e vi avvicinate al ponte. La morbida neve attutisce il rumore dei vostri passi, sicché riuscite a raggiungere la casupola di legno senza che i suoi occupanti se ne accorgano. Fai cenno a Prarg di tenere il cavallo e di fare la guardia mentre tu vai a ispezionare le stalle. Silenziosamente, scivoli accanto alla casupola e passi sotto la sua unica finestra.

Se desideri sbirciare oltre la finestra, vai al **263**.
Se preferisci lasciar perdere e dirigerti subito alle stalle, vai al **115**.

53

Il Drakkar è percorso da un tremito poi, con la bocca spalancata per la sorpresa, chiude gli occhi e crolla a terra privo di vita. Scavalchi il corpo e corri al tavolo sul quale si trova la mappa. Con tua grande delusione, la mappa risulta essere una riproduzione in scala dell'accampamento: non c'è nessuna informazione che ti possa aiutare a scoprire dove si trova Magnaarn.

Se vuoi esaminare la capanna più attentamente, vai al **213**.

Se preferisci lasciare la capanna e tornare da Prarg, vai al **277**.

54

L'imboscata è fulminea e devastante, eppure, nonostante siano stati presi completamente di sorpresa, i cavalieri Drakkar reagiscono con vigore. Il loro capo è uno spadaccino formidabile, e più di una dozzina di lenciani cadono sotto i colpi della sua lama prima che egli si trovi faccia a faccia con un Grande Maestro Ramas.

Capitano Zagganozod:

Combattività 36 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **341**.

55

I tuoi sviluppatissimi sensi ti avvertono che Prarg sta camminando verso un tratto di ghiaccio sottile. Lo avverti immediatamente del pericolo, e lui rimane immobile come una statua. Poi, a poco a poco e con estrema cautela, ritorna sui suoi passi e compie un ampio giro attorno al tratto pericoloso. Un'ora più tardi raggiungete la parte opposta del lago e vi addentrate nella foresta.

Vai al **187**.

56

Tiri fuori dal tuo borsello una Corona d'Oro, la lanci in aria e poi la fermi sul dorso della mano. Grazie alle tue innate facoltà, non ti è difficile indovinare che la moneta mostra testa, ma Prarg non è così dotato.

"Testa o croce?" chiedi al tuo compagno.

Prarg si gratta pensosamente la guancia, e poi risponde.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **117**.
Se va da 5 a 9, vai al **298**.

57

Nonostante il camuffamento realistico e la storia plausibile, i Tukodak non ci cascano.

"Gazim!" grida quello con la lancia, e sei costretto a spingere Prarg di lato per salvargli la vita mentre il Drakkar infuriato spinge l'arma contro il suo petto. Indietreggi di qualche passo ed estrai l'arma appena in tempo per difenderti dall'attacco delle due sentinelle.

Tukodak:

Combattività 38 Resistenza 34

Se vinci questo combattimento, vai al **12**.

58

Cadi malamente su una pila di barili di birra, la quale traballa pericolosamente e poi crolla seppellendoti sotto il suo peso. Malgrado il brusco atterraggio, grazie ai tuoi riflessi fulminei riesci a non riportare ferite gravi: perdi 1 punto di Resistenza.

Ti stai districando dal mucchio di barili quando un rumore proveniente dall'alto richiama la tua attenzione; volgi lo sguardo verso l'apertura della trappola e capisci che una lotta sta avendo luogo; i Drakkar hanno trovato Prarg e stanno tentando di catturarlo.

Vai al **225**.



59

Le porte sembrano costituire l'unica via d'accesso al tempio. Per questa ragione, decidi di piegare al tuo volere le due sentinelle Tukodak. Con l'aiuto delle tue formidabili facoltà di Grande Maestro Ramas e con l'oscurità che si fa sempre più fitta, sei sicuro di farcela.

Dici a Prarg, che non è armato, di aspettare lì ai bordi della foresta fino a quando non gli farai segno di venire, poi ti avvii verso la torre ricorrendo alle tue arti per non farti scoprire. Dapprima le cose sono abbastanza semplici, ma gli ultimi venti metri del viale sono stati ripuliti dalle macerie, e l'area è completamente allo scoperto, senza alcuna copertura possibile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1. Se hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole (o più) aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **268**.
Se va da 6 in poi, vai al **151**.



60

Il sole sorge mentre state percorrendo l'estuario del Canale di Dakushna. Prarg tiene la barca al centro del largo passaggio, dove le acque sono più profonde e il pericolo di incagliarsi in qualche sporgenza o banco di sabbia è minore.

Presto venite circondati dal panorama selvaggio della Palude Infernale, e immediatamente senti un velo di

tristezza calare sul tuo animo, come se un invisibile vampiro ti stesse prosciugando delle tue energie vitali. Il monotono panorama di basse paludi sembra estendersi senza fine per chilometri e chilometri da ogni parte, interrotto solo di tanto in tanto da qualche albero morto, soffocato dai rampicanti palustri. Vi conforta entrambi il pensiero che il vento soffia nella direzione giusta e, malgrado lo scenario deprimente che avete attorno, avanzate speditamente fino a quando, a pomeriggio avanzato, non siete costretti a calare la vela: avete raggiunto un punto in cui il canale si divide inaspettatamente in due. Prarg è dell'opinione che la biforcazione sia di origine recente, perché non esisteva l'ultima volta che è stato da quelle parti. Il Lenciano ammette con riluttanza di non sapere che direzione prendere.

Sul limitare della riva sinistra, poco lontano, vedi una serie di capanne di fango appollaiate in circolo vicino all'acqua. Intensifichi le tue capacità visive, ma non riesci a distinguere alcun segno di vita.

Se decidi di imboccare il canale di sinistra che passa vicino alle capanne di fango, vai al **144**.

Se preferisci invece prendere il canale di destra ed evitare così le capanne, vai al **235**.

61

"Io distrarrò le guardie e i loro cani da guerra. A quel punto tu e i tuoi uomini dovrete agire in fretta, attaccare i cancelli e, una volta liberi, correre all'armeria. Lì troverete le armi".

"Mi sembra chiaro" risponde il capitano in tono scettico. "Ma come pensi che riusciremo a entrare nell'armeria? È l'edificio più inaccessibile della città".

"Non preoccuparti di questo" gli dici. "Io sarò dentro ad aspettarvi".

Per qualche minuto il capitano considera il tuo piano in silenzio. Alla fine, con un cenno del capo, si dice d'accordo.

"Molto bene, allora. Vado a dirlo agli altri".

Lo guardi ritornare dai suoi uomini, poi ti allontani dalla barriera di filo spinato e torni nel buio del vicolo.

Vai al **305**.

62

Parti al galoppo contro le sentinelle, le quali si stringono l'un l'altra e infilzano la coda delle loro lance nel terreno preparandosi a ricevere il tuo attacco. Ma una potente scarica di raggio psichico le colpisce e le fa scappare prima che tu sia loro addosso. Un attimo dopo penetri oltre l'apertura della barricata. Sei riuscito a varcare la linea difensiva interna della città ma, come ti dice Prarg, devi ancora raggiungere le difese esterne.

Vai al **31**.

63

Guidi il cavallo verso la piattaforma e i soldati si scansano mentre passi. Tutti, tranne uno: un Cavaliere della Morte, il corpo scelto di combattimento dei Drakkar. Il guerriero impreca contro la codardia dei suoi compagni e, mentre avanzi con la lancia puntata contro il suo petto, sfodera la spada e si prepara a

respingere il tuo attacco. La punta della tua lancia colpisce la sua corazza d'acciaio e tu vieni spinto all'indietro con un impeto che ti toglie il fiato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 12 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai all'**82**.
Se è tre o più, vai al **348**.

64

Le tue speranze di riuscire a trovare un'uscita sicura svaniscono quando arrivi ai piedi di una scalinata in rovina, che conduce ad un pianerottolo dove si trova il corpo di una sentinella Drakkar. La sentinella è accasciata accanto a un mucchio di macerie che blocca la scalinata. Esamini rapidamente il cadavere e vedi che entrambe le braccia sono spezzate. Giungi alla conclusione che la sentinella, ferita e intrappolata qua sotto, è morta di sete.

Se vuoi ispezionare il cadavere, vai al **247**.
Se preferisci spostare le macerie che bloccano le scale per salire al livello superiore, vai al **347**.

65 *(fig. 4)*

Prarg ha qualche riserva riguardo la tua decisione; teme che la tua curiosità possa condurvi dritti dritti nelle grinfie del nemico. Comprendi le sue perplessità, ma rimani fermo nella tua decisione. Il tempo non ti è favorevole, e se vuoi scoprire in fretta dove si trovano Magnaarn e la Pietra della Dannazione, devi pur correre qualche rischio. Con un breve cenno d'assenso, Prarg si dice infine d'accordo; poi, come per confer-



(fig. 4) All'improvviso la porta della capanna si apre ed esce un guerriero Drakkar.

mare la propria lealtà, estrae la spada e si offre di guidare il vostro cammino.

Con cautela, lo segui in mezzo ai fitti alberi, i nervi tesi come corde di violino. Mano a mano che vi avvicinate, distingui il rumore di legna che viene tagliata, di voci roche e burbere e di briglie di cavalli. Quando raggiungete i bordi di una radura, i tuoi sospetti trovano conferma: si tratta di un accampamento Drakkar, costruito al centro di un terreno disboscato di fresco. Tre capanne di legno, delle quali soltanto due parzialmente completate, sono sistemate in mezzo a un fossato circolare, a sua volta racchiuso da un'alta palizzata di tronchi appuntiti. Conti più di cento Drakkar intenti nei lavori di costruzione, mentre un'altra cinquantina fa la guardia lungo il perimetro della palizzata. Sembrano tutti molto ben equipaggiati: indossano folte pellicce e armature di pelle borchiata e portano armi che - non hai dubbi in proposito - sono state appena forgiate.

Costeggiate lentamente il bordo della radura fino a quando non raggiungete il lato nord dell'accampamento. In questo punto la palizzata non è stata ancora completata, e perciò ti è possibile esaminare più agevolmente le tre grandi case di legno. Vi sistemate dietro a un albero caduto e osservate pazientemente la capanna principale. All'improvviso la porta si apre e un guerriero Drakkar esce nella neve; si cala l'elmo di ferro sul viso e si stringe addosso il mantello di pelle di lupo: evidentemente sta andando ad esaminare il lavoro dei suoi uomini. La porta si chiude, ma riesci ugualmente a intravedere qualcosa che solletica nuovamente la tua curiosità.

Vai al **329**.

66

Nell'attimo in cui sferri l'ultimo colpo micidiale, la creatura esplode in un lampo di luce bianca. Svanita la luce, della creatura non rimane più nulla, né corpo né spirito. Magnaarn assiste alla morte del suo servitore con occhi pieni di terrore. Grida e in un momento di panico sfiora il pavimento con la punta dello scettro; vi è un tremendo boato, il pavimento trema e si squarcia come per un violento terremoto.

Magnaarn scappa imboccando un'arcata coperta da tendaggi. Deciso a non lasciartelo sfuggire, ti prepari a balzare oltre la crepa che si è aperta nel pavimento.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **128**.
Se va da 4 a 6, vai al **75**.
Se è 7 o più, vai al **179**.

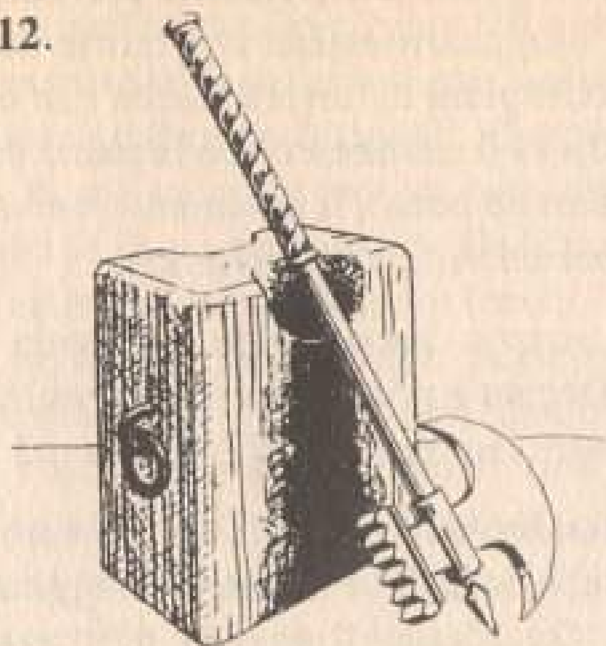
67

Gli occhi della sentinella, resi innaturalmente grandi dalla lente magica, si restringono nel perlustrare le strade innevate che da est danno accesso alla città. Immediatamente rallenti la corsa fino a fermarti, ti getti a terra e fai ricorso alle tue capacità di mimetizzazione per nasconderti da quello sguardo indagatore.

Con la guancia premuta contro il terreno, guardi dapprima il viso della sentinella sulla fenditura d'osservazione, poi il capitano Prarg, che ora sta salendo le scale che portano all'entrata della torre. Per un attimo

il silenzio è totale; poi all'improvviso vedi ricomparire Prarg, lo vedi rinfoderare la spada sporca di sangue e farti cenno di raggiungerlo.

Vai al **112**.



68

Prendi un po' di pane e della carne secca e offri il tutto al tuo compagno. Egli accetta il cibo con gratitudine, siede alla base di un tronco e comincia a mangiare voracemente, standо attento a non sprecare nemmeno una briciola. (Ricordati di cancellare un Pasto dal tuo Registro di Guerra.)

Nel frattempo perlustri con lo sguardo la foresta circostante, sempre all'erta e vigile. Nell'ultima ora il sospetto di essere osservato da qualcuno o qualcosa si è fatto sempre più forte. I tuoi sensi avvertono la presenza di un'entità ostile che si avvicina da est. Ora il sospetto è diventato ferma certezza, e nell'attimo in cui Prarg conclude il suo pasto, suggerisci di riprendere il cammino il più rapidamente possibile.

Vai al **14**.

69

La corrente e i tuoi potenti colpi di remi ti trasportano velocemente verso i ribelli Drakkar. Ti trovi a meno di cinquanta metri quando la vista inaspettata della tua barca li mette in agitazione. Lasciano andare le canne da pesca e afferrano gli archi preparandosi a far fuoco contro di te. Con un basso grugnito, il loro capo passa l'ordine, e all'improvviso ti ritrovi in mezzo a una pioggia di frecce.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **278**.
Se non possiedi un Arco, oppure non vuoi usarlo, vai al **158**.

70

Rinunci con riluttanza al tentativo di aprire il portale di ferro e ti incammini verso un corridoio che scende ai livelli sotterranei di questo antico tempio. Segui l'umido passaggio e arrivi infine in una stanza dal soffitto a volta la cui unica uscita sembra essere una fossa sistemata al centro. Ti avvicini cautamente alla fossa e sbirci oltre le sbarre di ferro che la coprono.

Con tua sorpresa, vedi il pavimento di un altro corridoio illuminato da torce, meno di quattro metri più in sotto. Con l'aiuto di Prarg apri la griglia e poi ti cali attraverso il foro nel corridoio sottostante, seguito subito dopo dal tuo amico. L'aura maligna qui è più intensa, e capisci che ad ogni passo vi state avvicinando alla Pietra della Dannazione. Stai pensando tra te che il vostro cammino fin qui è stato fin troppo facile quando all'improvviso i tuoi sensi percepiscono la presenza di un pericolo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **132**.
Se va da 3 a 6, vai al **205**.
Se è 7 o più, vai al **92**.

71

Sorvegliate l'orizzonte verso nord, aspettandovi da un momento all'altro di vedere comparire l'esercito nemico a cavallo. Non dovete attendere a lungo, poiché pochi minuti dopo aver decifrato il messaggio del corvo, vedi comparire in lontananza la prima linea del plotone Drakkar. Intensifichi la vista e vedi che i cavalieri sono parte dell'esercito personale di Magnaarn. Portano lunghe lance d'acciaio sulla cui cima sventolano i vessilli con l'emblema personale di Magnaarn: un'aquila nera che stringe tra gli artigli due spade di fuoco. Si stanno avvicinando rapidamente al fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **21**.
Se va da 7 a 9, vai al **267**.

72

Mentre i corpi dei tuoi avversari scivolano all'indietro e piombano nelle acque melmose del canale, tu volti Prarg sulla schiena, poi guardi i rimanenti Ciquali che, ormai privi dei loro capi, si allontanano dalla barca e spariscono veloci come erano venuti, tuffandosi sotto i bui flutti melmosi.

Sulla palude cala nuovamente il silenzio: per un lungo momento rimani con le orecchie tese, temendo qualche inganno. Poi, a poco a poco, ti rilassi: se ne sono andati.

Con l'aiuto delle tue facoltà curative, Prarg riacquista subito conoscenza e si riprende in fretta. Anche la barca non ha risentito molto dell'assalto delle creature anfibie, sicché potete proseguire il vostro viaggio senza altro indugio. Una volta oltrepassato il mucchio d'alghe e di canne, issate immediatamente la vela, e subito il vento vi spinge veloce verso nord lungo il canale.

L'incontro con i Ciquali ti ha fatto venire fame. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **322**.

73

Avanzi rapidamente, aiutato dalla forte corrente del fiume. A poco a poco, con il sorgere del giorno, il panorama si trasforma da pianeggiante a collinare; in molti punti sono ancora visibili le tracce degli aspri combattimenti. Le capanne in rovina punteggiano l'orizzonte, e dozzine di cadaveri coperti di neve, umani e non, giacciono tra i campi, le membra irrigidite in posizioni impossibili.

Nel pomeriggio tardo intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del

fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte vedi che il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece decidi di evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.

74

Gli occhi della sentinella, resi innaturalmente grandi dalla lente magica, perlustrano le strade innevate che da est danno accesso alla città. Ti scopre molto facilmente, dal momento che ti trovi a meno di venti metri dalla sua postazione, eppure non ti vede mentre stai correndo per andare a raggiungere Prarg. Protetto dalle tue facoltà Ramastan e aiutato dalla tua velocità, raggiungi indisturbato il tuo compagno.

Prarg indica una viuzza laterale, più avanti, che corre tra due edifici distrutti dal fuoco e suggerisce di imboccarla. Con un cenno del capo ti dici d'accordo e lo segui mentre ne imbocca la buia entrata.

Vai al **178**.

75 *(fig. 5)*

Balzi oltre la fessura, ma nell'atterrare ti graffi le ginocchia: perdi 2 punti di Resistenza. Imprecando contro la tua sfortuna, corri verso le tende dietro le quali Magnaarn è scomparso, le sposti e vedi una rampa di scale. Sali e ti ritrovi in una torretta in cima



(fig. 5) Magnaarn è davanti a te e ti fissa con occhi allucinati.

alla Torre di Palazzo, il punto più alto della città di Darke.

Magnaarn è proprio davanti a te, la schiena ricurva premuta contro la parete coperta di neve, gli occhi febbricitanti che ti fissano allucinati. Senti che sta quasi per soccombere al malvagio potere della Pietra della Dannazione. Eppure, anche se si trova a pochi passi dalla morte e dalla dannazione eterna, trova la forza di sfidarti a combattimento.

"Molto bene, Drakkar" rispondi, "che il combattimento abbia inizio".

Comandante in Capo Magnaarn
(con Scettro di Nyras):
Combattività 50 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

76

Estrai rapidamente una freccia, prendi la mira e fai fuoco proprio mentre la bestia sta compiendo l'ultimo balzo per saltarti al petto. La freccia si conficca nel suo ventre peloso, ma l'impeto dell'attacco la trascina in avanti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 174.
Se va da 5 a 9, vai al **258**.

77

La freccia sibila sopra la tua testa e affonda nella riva fangosa della sponda opposta. Per dieci minuti giaci sul fondo della barca, lo sguardo rivolto al cielo, facendoti trasportare dalla corrente del fiume; quando infine ti rimetti seduto, vedi che i Drakkar se ne sono andati.

Il viaggio prosegue senza altri incidenti fino a quando, nel pomeriggio tardo, non intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece preferisci evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.

78

Raggiungi il fondo della voragine e scopri che il terreno è nero, molle e puzzolente, e che è punteggiato di pezzi di lastre, frammenti di marmo screziato e altri resti del tempio, crollati fin lì dopo l'esplosione. Guadi la melma puzzolente che ti arriva alle ginocchia e segui il corso del fiume, il quale si immette nel tunnel di mattoni a velocità spaventosa. Raggiunta l'entrata del passaggio, scopri con grande sollievo che parallela al fiume corre una pista di pietra. Dall'alto soffitto a volta pendono grumi di funghi maleodoranti e fosforescenti d'una luce grigio-verde. È una vista poco invitante, una sorta di sistema di illuminazione originato dal degrado naturale.

Hai fatto solo pochi passi quando una saracinesca di ferro che si stende per l'intera larghezza del tunnel ti impedisce di proseguire oltre. Poco più in là, una catena arrugginita pende da un foro del soffitto. Dopo averla ispezionata con maggior attenzione, capisci che la catena manovra un marchingegno nascosto che fa alzare e abbassare la saracinesca. Stai per tirare la catena quando senti un ruggito da brivido provenire dal tunnel. Un pericolo si sta avvicinando, i tuoi sensi lo avvertono chiaramente. Lasci andare la catena e ti volti di scatto, la mano che istintivamente scende a toccare l'arma; ma l'orrenda visione che ti si para davanti ha il potere di immobilizzare ogni tuo movimento.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **102**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **318**.



79

Questa zona della città ormai pullula di soldati nemici, e, mentre ti allontani dalla finestra della prigione, sai che se non vuoi essere scoperto devi trovare un nascondiglio il più in fretta possibile.

Trovi infine rifugio dall'altra parte della piazza principale, in un magazzino di grano vuoto che dà sul quartier generale di Magnaarn e sulla prigione; qui trascorri una notte insonne a riflettere sulla tua missione e sul destino del tuo compagno fatto prigioniero. Ora che sembra che Magnaarn abbia trovato la Pietra della Dannazione, sai che dovresti fare come il capitano ti ha supplicato di fare: cercare di raggiungere Antah e eliminare Magnaarn prima che questi abbia la possibilità di usare i poteri della pietra contro le forze di Lencia. Ma l'idea di abbandonare lì la tua guida ti disgusta: hai promesso a Prarg che l'avresti aiutato a mettersi in salvo, e un Grande Maestro Ramas non viene mai meno alle proprie promesse. Il capitano è stato catturato come spia, e con lui i Drakkar non avranno nessuna pietà.

Poco dopo l'alba, vedi dei movimenti nella piazza principale che confermano i tuoi sospetti peggiori. Una squadra di manovali Drakkar sta sistemando una piattaforma di legno al centro della piazza.

Un'ora dopo, completato il lavoro, un carro coperto viene trasportato vicino alla piattaforma. I manovali scaricano un grosso ceppo di quercia nera e lo sistemano nel mezzo della struttura di legno; concentri la tua attenzione su quel blocco, e un brivido gelido ti corre lungo la schiena quando capisci a cosa serve.

Vai al **118**.

80

"Partirete a mezzanotte" dice il Re, guidandovi con un cenno della mano verso la finestra che dà sull'affollato porto di Vadera. Indica una nave, una delle molte

ancorate sulle banchine, ma riconoscibile rispetto alle altre trattandosi dell'unico vascello non in servizio militare.

"Quel mercantile porterà te e il capitano fino all'isoletta che puoi vedere in lontananza, l'Isola delle Battaglie. Lì troverai una barca a vela con a bordo provviste sufficienti per la tua missione. Il capitano sa dove la barca è nascosta e sarà sua responsabilità farti giungere sano e salvo fino alla Palude Infernale. Ricorda, la segretezza è assolutamente vitale. Fidati soltanto del capitano Prarg".

Il Re teme che vi siano delle spie Drakkar in azione nel porto, e il tuo arrivo inaspettato a Vadera potrebbe averle già insospettite. Ad ogni modo è troppo tardi per modificare i piani: è un rischio che devi correre.

Dopo averti illustrato la situazione, Re Sarnac convoca una scorta che immediatamente ti accompagna in una sala privata dove riposi un po' e rifletti sulla missione che ti aspetta. Più tardi, calata la sera, tu e il capitano venite condotti fuori dalla cittadella attraverso un passaggio segreto che conduce direttamente al porto. Salite silenziosamente a bordo del mercantile e vi nascondete tra le casse dei rifornimenti destinati alle guarnigioni dell'Isola delle Battaglie. Al primo rintocco della mezzanotte, la nave prende il largo e, tre ore più tardi, dopo una traversata tranquilla e priva di eventi significativi, essa attracca sulla costa meridionale dell'Isola delle Battaglie.

L'equipaggio del mercantile non sa che vi trovate a bordo e, per tenere nascosta la vostra presenza sulla nave, aspettate di poter scendere a terra senza essere visti. Mentre i marinai vanno in cerca di aiuto e si preparano a scaricare le pesanti casse dei rifornimenti, voi due abbandonate il mercantile e vi affrettate lungo la spiaggia in direzione nord, verso il punto in cui è nascosta la barca a vela che Sarnac ha fatto allestire. Non c'è una nuvola in cielo, e la luna piena illumina la spiaggia rocciosa, facilitando così la vostra avanzata, malgrado il terreno impervio.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **202**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **159**.

81

Ordini ai Lenciani di allargarsi a ventaglio e di aspettare il tuo segnale prima di risalire la riva del fiume e avvicinarti agli alberi. Sembrano tutte guide competenti, ma hai le tue riserve. Non fosse stato per l'insistenza di Schera, avresti preferito andare da solo.

Avanzate silenziosamente nella neve, attraversando la fitta vegetazione del sottobosco. Vi siete addentrati di qualche centinaio di metri nella macchia d'alberi quando uno dei lenciani calpesta accidentalmente un ramo secco. Lo schiocco del legno che si spezza echeggia forte tra gli alberi: un attimo dopo venite investiti da una raffica di frecce sibilanti; ti getti nella neve nel tentativo di schivare la pioggia di dardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **226**.
Se è 5 o più, vai al **199**.

82

L'improvviso contraccolpo ti spinge all'indietro e ti sbalza di sella; cadi a terra, batti la testa e perdi conoscenza, purtroppo per non riacquistarla mai più. Un attimo dopo la folla inferocita di guerrieri Drakkar ti salta addosso e ti uccide.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Shugkona.



83

Percepisci che non molto lontano da dove vi trovate c'è un'entità maligna molto potente. Avverti Prarg, e con molta cautela abbandonate insieme la stanza, passando attraverso un corridoio che conduce a una rampa di scale di pietra nera. Salite le scale e vi ritrovate in una sala con il soffitto a cupola, costruita interamente con lastre di marmo nero. Pesanti arazzi di velluto color dell'ebano rivestono le pareti quasi per intero, e anche il mobilio è coperto dalla stessa morbida stoffa. La presenza del male qui è fortissima, tanto forte che ti sembra quasi di soffocare.

"È qui..." sussurri, abbassando la mano sull'arma. "La Pietra della Dannazione. Riesco a sentire la sua presenza!"

Poi cogli un repentino movimento alla tua sinistra, e un fascio di energia incandescente erompe all'improvviso contro la tua faccia. Ti tuffi di lato per evitarlo, ma il fascio rimbalza contro le pareti e colpisce Prarg, facendogli perdere i sensi.

Vai al **161**.

84

A circa dieci metri dalla riva est del fiume, la barca si ferma bruscamente, incagliandosi nelle acque basse e limacciose.

"Accidenti!" esclama Prarg, sbirciando oltre il parapetto. "Speravo di riuscire a raggiungere la riva con i piedi asciutti". Armeggia stancamente tra le provviste, tira fuori una grossa fune, e ne assicura un'estremità alla prua mentre tu tiri a bordo i remi. Poi scivolate entrambi nell'acqua gelida, profonda mezzo metro circa, e cominciate a trainare la pesante barca a riva.

Raggiungete infine la terra asciutta e vi accampate su un promontorio dalla cima del quale potete controllare buona parte della palude. Vi servite della barca rovesciata come copertura per proteggervi dal freddo e dalla pioggia, ma siete consapevoli del fatto che essa non potrà difendervi dalle creature che popolano la palude. Prarg si offre volontario per il primo turno di guardia, e tu, desideroso di riposare un po', accetti.

Ma, quando la voce allarmata del capitano ti sveglia all'improvviso, ti sembra di aver appena chiuso gli occhi .

"Sveglia, signore! Credo che abbiamo visite!"

Ti alzi all'istante e afferri l'arma, preparandoti a difenderti, mentre i tuoi sensi tentano di localizzare il pericolo. Non molto lontano, scorgi tre grandi rettili ricoperti di scaglie che si stanno alzando da un giaciglio di alti giunchi induriti dal gelo. Dalla punta del muso dotato di corno alla coda artigliata, le bestie misurano sei metri di lunghezza e, malgrado l'enorme peso, si muovono rapide e con grande agilità.

"Gorodon!" esclama Prarg, la voce piena di orrore. "Presto, signore! Dobbiamo andarcene di qui finché siamo in tempo!"

Rovesciate in fretta la barca e la trascinate giù per la riva fangosa. La vostra fuga è terribilmente lenta, e la paura si trasforma in terrore vero e proprio quando, alle vostre spalle, sentite echeggiare il selvaggio verso dei Gorodon. Percepisci immediatamente che quegli enormi carnivori sono molto affamati, e la prospettiva di fare da cena a uno di loro non ti alletta affatto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 279.
Se va da 5 a 9, vai al **51**.

85

Osservi con crescente nervosismo mentre l'ufficiale Drakkar si avvicina al ceppo d'esecuzione. Il soldato si ferma accanto al capitano e fa cenno ai carcerieri di farsi indietro e lasciargli lo spazio per muoversi. Poi estrae una pietra dalla tasca, e un ghigno crudele gli si disegna sulla brutta faccia mentre, con deliberata lentezza, egli comincia ad affilare la lama della grossa ascia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **136**.
Altrimenti, vai al **253**.

86

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita "Scudo Invisibile" e disegni un cerchio nell'aria con il palmo della mano destra. Ma hai agito abbastanza in fretta?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **29**.
Se è 5 o più, vai al **287**.

87

Il cavallo tenta coraggiosamente di saltare, ma è semplicemente troppo esausto per riuscire a staccarsi da terra. Si impunta proprio davanti al fossato, e tu e Prarg venite catapultati a testa all'ingiù nella trincea. Per fortuna atterrate entrambi nella neve fresca e la caduta non ha nessuna conseguenza.

Vai al **276**.

88

Dopo aver mangiato, devi prendere una difficile decisione: chi farà il primo turno di guardia? Siete entram-

bi molto stanchi, e dopo aver remato per tutto il giorno, né a te né a Prarg la prospettiva di passare altre ore con gli occhi aperti e le orecchie tese appare molto invitante.

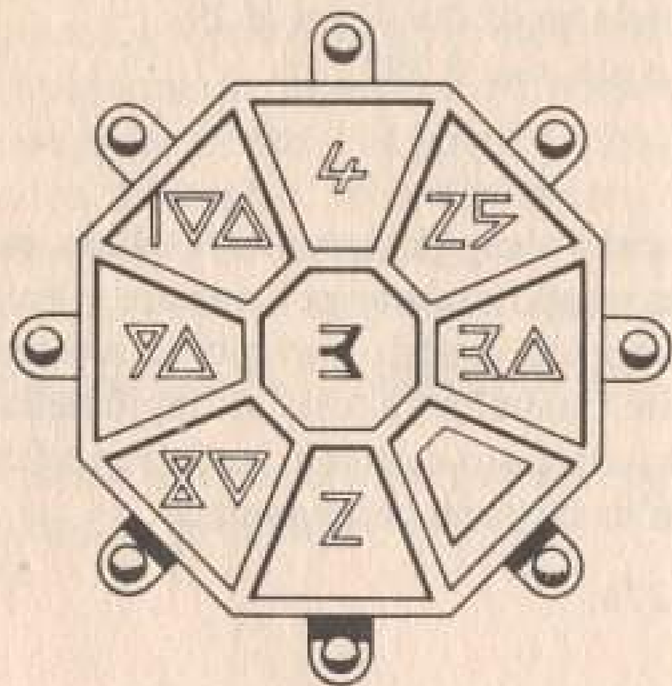
Se decidi di offrirti volontario per il primo turno di guardia, vai al **309**.

Se invece decidi di giocare il turno di guardia a testa e croce, vai al **56**.

89

Ti avvicini ed esamini con cura il lucchetto a combinazione. Grazie alla tua abilità e alla tua esperienza, sei sicuro di riuscire a risolvere l'indovinello.

Studia la sequenza di numeri. Quando credi d'aver trovato la soluzione, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.



Se invece non riesci a risolvere il problema, vai al **30**.

90

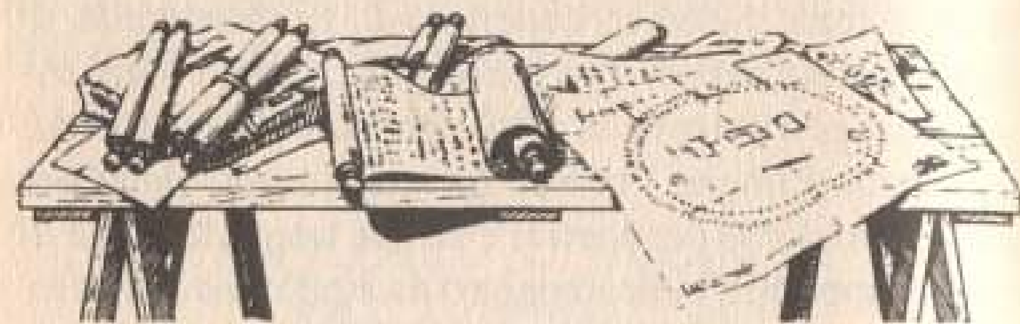
La notte passa senza incidenti; ti risvegli all'alba, rinfrancato dal lungo sonno ininterrotto. Anche Prarg ha dormito bene e si sente pronto a cominciare il viaggio verso Shugkona. Durante la notte è caduta la neve, e, quando scendete dall'albero, vedete diverse impronte attorno alla base del tronco. Le tue facoltà d'interpretazione ti comunicano che quelle tracce risalgono a non più di un'ora fa e che sono state lasciate da una pattuglia di Drakkar diretta a nord.

Vi incamminate verso nord-est, seguendo un ruscello gelato che si inoltra tortuoso nella foresta simile a un serpente di ghiaccio. La vostra buona stella e le tue facoltà Ramas vi tengono lontani dalle pattuglie Drakkar, e a mezzogiorno state per raggiungere la periferia di Shugkona. Sotto la copertura di un ponticello di legno che attraversa il ruscello ghiacciato, potete osservare agevolmente la città Drakkar pesantemente fortificata. Lunghe linee di fossati la circondano per quasi tutto il suo perimetro, e larghe trappole piene di tronchi appuntiti la proteggono da attacchi di cavalleria nemica. Mantelletti e barricate difendono le quattro strade che ne consentono l'accesso, e dappertutto squadre di guerrieri Drakkar e di mercenari di Hammerland fanno la guardia. Ad ogni modo, questa formidabile protezione forma soltanto la prima linea difensiva, oltre la quale ve n'è un'altra: altre fortificazioni, altri pali appuntiti, altre torri di guardia... molti dei quali recano segni recenti di combattimenti. La città vera e propria si trova all'interno di questa seconda rete protettiva, ed è tutta di legno; negli ultimi anni, molti dei suoi edifici sono stati ridotti in cenere dai bombardamenti dei soldati di Lencia. Prarg ti informa

che il quartier generale di Magnaarn si trova nel cuore della roccaforte, in un'alta torre che domina l'intera cittadella e le sue linee difensive.

Di primo acchito, la città di Shugkona ti sembra assolutamente inaccessibile; poi, dopo averla esaminata con maggior attenzione, noti che vi sono due punti in cui potresti riuscire a entrare: il primo è vicino alla strada a est, dove una piccola radura è sorvegliata soltanto da un'unica torre di guardia; il secondo è lungo il perimetro, più a sud, dove una sola linea di fossati è stata completata.

Se decidi di entrare a Shugkona da est, vai al **317**.
Se preferisci entrare a Shugkona da sud, vai al **142**.



91

Fissi per qualche secondo la carcassa della bestia, poi rinfoderi l'arma e riprendi a spostare i massi che ingombrano la rampa di scale. Ben presto hai rimosso macerie a sufficienza da riuscire a passare attraverso un'apertura e accedere a una parte più praticabile della scalinata. Blocchi il passaggio alle tue spalle e poi sali di corsa gli scalini, fino ad arrivare al livello superiore.

Vai al **175**.

92

Il tuo acutissimo udito distingue il flebile rumore di qualcuno o qualcosa che gratta contro la pietra. Poi noti una serie di piccoli fori che si aprono da entrambi i lati, a un metro e mezzo d'altezza dal pavimento e, a malapena visibili all'interno dei fori, delle punte di lancia sicuramente avvelenate.

"Giù!" gridi, e ti getti a terra. Un attimo dopo una scarica mortale di dardi fuoriesce dalle pareti del corridoio, ma fortunatamente I tuoi riflessi fulminei hanno salvato sia te che Prarg da morte sicura.

Per proseguire, vai al **325**.

93

"Seguitemi!" grida Prarg e, prima che tu abbia il tempo di fermarlo, è già balzato in piedi e sta già scappando. Lo segui in fretta, mentre le grida infuriate delle sentinelle echeggiano alle tue spalle.

"Alt! Fermi o tiriamo!"

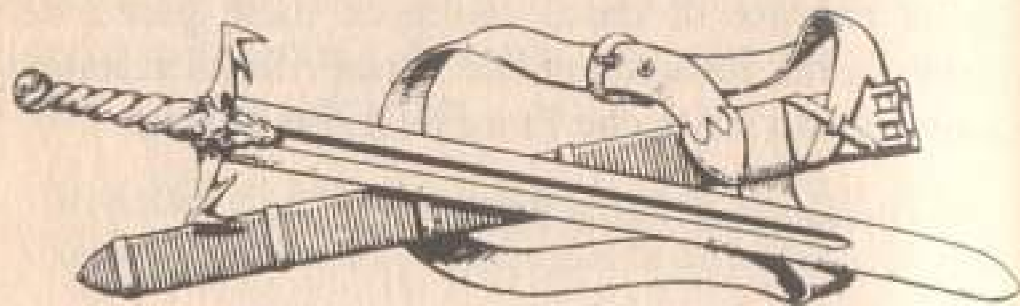
Senti il sibilo degli archi, e un attimo dopo due frecce colpiscono le rocce e cadono a terra non lontano dai tuoi piedi. Fai ricorso alla sparizione Ramas per nasconderti, ma la tua arte non può proteggere anche il capitano Prarg, il quale si trova circa mezzo metro più avanti.

Poi i tuoi sensi cominciano a vibrare, facendoti volgere lo sguardo verso uno spuntone di roccia che si trova a meno di trenta metri di distanza dalla spiaggia. In cima allo spuntone, ritte con gli archi tesi verso di te, vedi altre due sentinelle lenciane.

"Attento!" grida Prarg, ma già i Lenciani si preparano a far fuoco contro di voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0, vai al **291**.
Se va da 1 a 3, vai al **13**.
Se è 4 o più, vai al **171**.



94

Trai un profondo respiro e ti tuffi nel lago ghiacciato. Dapprima, quando l'acqua scura si serra sopra la tua testa, i tuoi sensi si intorpidiscono per il grande freddo. Poi la tua arte Ramastan della difesa protegge il tuo corpo, e il freddo lascia il posto a un piacevole calore.

Metti in funzione le tue sviluppate capacità visive e, grazie al calore che si irradia dal suo corpo, ne individui la posizione. La sua tunica si è impigliata in uno spuntone di ghiaccio e, come la afferri per tirarlo fuori, senti che non riesci a muoverti. Qualcosa ha afferrato le tue gambe!

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **110**.
Altrimenti, vai al **326**.

95

Ispirati dalla tua vittoria, i Lenciani e i mercenari loro alleati respingono i rimanenti Zagganozod e chiudono i ranghi. Il nemico è ormai esausto, e i pochi superstiti girano sui tacchi e se la danno a gambe, mentre le grida di vittoria dei loro avversari echeggiano sulle acque del fiume.

Poi le grida si zittiscono quando un rombo minaccioso si diffonde nella pianura che circonda la città di Darke, un tuono di tempesta che scuote la terra e il cielo. Guardi verso la città e vedi che la battaglia si fa sempre più violenta. Ora, però, c'è un aspetto nuovo e sinistro. Bagliori di fuoco magico danzano simili a serpenti sugli alti bastioni e avvolgono nelle loro spire amici e nemici. Capisci che quella è opera di Magnaarn; lui e i suoi alleati Nadziranim sono responsabili di tutto quell'orrore.

Poi, attraverso il fumo della battaglia, vedi una bandiera di Lencia sventolare fieramente in mezzo alla carneficina che si sta consumando sulla pianura costiera a sud della città. In quel punto i crociati di Re Sarnac hanno sfondato le linee laterali nemiche e stanno premendo al centro. Maquin e Schera vedono la bandiera e, incoraggiati dalle grida di gioia dei loro uomini, decidono di marciare in aiuto alle forze del loro paese.

Auguri loro buona fortuna; è giunto infatti il momento di separarti da questi uomini coraggiosi: sono soldati, e il loro destino li aspetta sul campo di battaglia; il tuo, invece, ti attende all'interno della città di Darke, dove, se vuoi portare a termine la tua missione, dovrai confrontarti con Magnaarn in persona.

Saluti i valorosi Lenciani e li osservi marciare ordinati lungo la riva del fiume in direzione del campo di battaglia. Quando sono distanti più di un miglio, ti incammini nella pianura verso il villaggio sito nei dintorni delle porte di Darke.

Vai al **154**.



96

Entri nelle stalle attraverso la porta laterale e ti trovi subito un nascondiglio in mezzo alle centinaia di stalle coperte di paglia. Trovi anche i seguenti oggetti che potrebbero esserti utili:

Lanterna
Corda
Pugnale
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
Clessidra

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricorda di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Di tanto in tanto i guerrieri Drakkar entrano e controllano in lungo e in largo l'edificio, ma non riescono mai a trovarti.

Mentre ti nascondi dalle pattuglie in perlustrazione, pensi alla situazione in cui si trova il tuo amico e la tua preoccupazione cresce. Sei ansioso anche perché hai paura che, sotto tortura, egli possa rivelare la tua identità e la ragione per cui vi trovate in questa città. Sei deciso a non permettere che questo avvenga e perciò, quando arriva la mezzanotte, scivoli via dal tuo nascondiglio e ti fai silenziosamente strada verso la Prigione di Shugkona.

Vai al **260**.

97

Schera ci pensa su un attimo e poi risponde:

"Mi dispiace, non so niente. Ci sono state così tante perdite, tanti uomini uccisi o catturati, da quando Magnaarn ha sferrato il suo attacco! Non ci siamo mai conosciuti, ma so che è un soldato valoroso. Tutto quello che posso dirti è che non l'ho visto a Konozod".

Vai al **236**.

98

Malgrado le difficoltà, la tua abilità di arrampicatore e la tua agilità felina ti permettono di proseguire la salita senza alcuna esitazione. Superi questa zona impervia della parete e raggiungi sano e salvo la meta.

Vai al **146**.

99

Il tuo attacco psichico penetra in profondità nella corteccia cerebrale della bestia, la quale ulula di dolore e di paura. Immediatamente il resto del branco si ferma, chiaramente impaurito dagli ululati di dolore del loro capo, che si dimena come impazzito sulla neve. Capisci che le bestie sono indecise tra il desiderio di soddisfare la fame e l'istinto naturale di sopravvivenza. Alla fine vince l'istinto: ad uno ad uno, i cani si voltano e scappano nella foresta.

Sicuro che gli Akataz non torneranno per questa notte, ritorni alla barca per dormire un po' mentre Prarg monta il suo turno di guardia.

Vai al **215**.



100

Nascosti nella folta vegetazione del sottobosco, osservate il tempio in dettaglio, gli occhi che registrano ogni particolare alla ricerca di un punto dove poter entrare senza essere scoperti. Gran parte del tempio è in rovina, eppure l'edificio ha ancora un aspetto imponente, soprattutto le massicce pietre della torre che si leva al centro. Le sue pareti sono decorate da disegni di grande maestria: devono esserci voluti secoli per portare a termine quelle decorazioni, che, pur ammirando, non riesci a non trovare spaventose e repellenti, dal momento che glorificano atti di malvagità.

Le rovine sono abbandonate, tranne che per un'ampio viale di pietra che conduce a due grandi porte di bronzo poste alla base della torre. Le porte sono sorvegliate da due Tukodak di Magnaarn.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **223**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **59**.

101

Abbandoni con riluttanza ogni tentativo di aprire la porta e torni assieme a Prarg verso l'incrocio. Vi affrettate lungo l'altro corridoio fino a quando non giungete nei pressi di un angolo. Purtroppo Prarg volta prima che tu abbia il tempo di avvertirlo, ritrovandosi così di fronte ai rozzi lineamenti di un Sergente dei Cavalieri della Morte Drakkar. Le imprecazioni del guerriero echeggiano tra le pareti del corridoio mentre estrae la spada e avanza minaccioso verso il tuo imprudente compagno.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **241**.
Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **113**.



(fig. 6) Un'orrenda creatura brandisce due pietre aguzze.

102 *(fig. 6)*

Una creatura spaventosa fuoriesce lentamente dall'oscurità del tunnel: ha enormi occhi scarlatti ed è ricoperta da una vile pelliccia che riflette la pallida luce del tunnel; le sue lunghe braccia scheletriche sono tese in avanti, come se stesse camminando nel sonno, ma non è affatto addormentata: nelle enormi mani stringe due pietre appuntite di cui si serve come armi. La pancia gonfia striscia sul pavimento mano a mano che essa acquista velocità, mentre la densa saliva marrone cola dalle fauci spalancate.

Facendo ricorso alle tue facoltà Ramas, ordini alla creatura di fermarsi, e per pochi secondi lei rimane immobile; purtroppo, però, capisci che una fame disperata la spinge ad uccidere, una fame che potrebbe dimostrarsi più forte delle tue arti Ramas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango di addestramento Ramas che hai raggiunto dopo quello di Grande Maestro Ramas Superiore, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **218**.
Se va da 6 in poi, vai al **119**.

103

Nuvole gonfie di neve oscurano la luce della luna, e la debole luce del crepuscolo svanisce per lasciare il posto all'oscurità più totale. Tuttavia, facendo ricorso alle tue capacità visive notturne, prosegui senza difficoltà sulle tracce di Magnaarn e delle sue truppe.

Poco prima di mezzanotte arrivi sulle rive del fiume Shug, nei pressi di un gruppo di casupole di legno

sistemate attorno a quella che un tempo era un imbarco di traghetto. Smonti e, con una pacca sul collo, rimandi il cervo nella foresta. Lo guardi scomparire tra gli alberi, poi ti volti e ti avvii a piedi verso le casupole.

Vai al **310**.

104

Punti lo sguardo sul lontano intrico di alghe e canne ed evochi le parole dell'incantesimo della Confraternita "Individua il Pericolo": un attimo dopo percepite con chiarezza la presenza di numerose creature ostili. Esse vi stanno tendendo un'imboscata, nascoste in parte sotto il mucchio di canne e alghe, in parte tra la folta vegetazione palustre che costeggia la riva.

Informi Prarg del pericolo che vi aspetta, e lui ti consiglia di calare la vela per impedire che il vento spinga l'imbarcazione ancora più vicina al mucchio di canne; fai come lui dice, ma, anche con la vela abbassata, la barca prosegue inesorabile verso il punto in cui i vostri potenziali assalitori si nascondono.

Se decidi di adoperare i remi per cercare di evitare l'ormai probabile imboscata, vai al **303**.

Se preferisci non fare niente per impedire che la barca avanzi verso il mucchio di alghe, vai al **343**.

105

I due ufficiali hanno grande rispetto per le tue decisioni, e immediatamente ordinano ai loro uomini di fare ritorno al fiume. Una volta appostato, tieni gli occhi incollati all'orizzonte verso nord, aspettandoti da un momento all'altro di vedere comparire l'esercito nemico a cavallo. Non dovete attendere a lungo, poiché pochi minuti dopo vedi comparire in lontananza la prima linea del plotone Drakkar. Intensifichi la vista e vedi che i cavalieri sono parte dell'esercito personale di Magnaarn. Portano lunghe lance d'acciaio sulla cui cima sventolano i vessilli con l'emblema personale di Magnaarn: un'aquila nera che stringe tra gli artigli due spade di fuoco. Si stanno avvicinando rapidamente al fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **21**.
Se va da 7 a 9, vai al **267**.



106

Il sentiero è bloccato: un certo numero di alberi abbattuti sono sistemati di traverso sulla strada. Oltre la barriera vedi numerosi soldati Drakkar in attesa che facciate la vostra comparsa.

Vi allontanate immediatamente dalla strada e vi inoltrate nella foresta. Gli alberi sono troppo fitti per

permettervi di proseguire a cavallo, perciò con riluttanza abbandonate la cavalla e continuate a piedi. Il tuo istinto e le tue facoltà ti guidano verso nord; coprite più di cinque miglia prima che gli alberi comincino a diradarsi e, quando infine emergete dalla foresta, una visione inaspettata e spettacolare vi attende.

Vai al **192**.

107

Raggiungete la Rupe dell'Orso prima del calar del sole. Sulla riva occidentale del fiume Gourneni un grosso masso granitico modellato dagli agenti atmosferici in una forma che ricorda quella di un grande orso ritto sulle zampe posteriori domina una grotta originata dalla millenaria azione rosiva delle acque. Guidate la barca all'interno della grotta e vi accampate per la notte.

Durante la cena discutete su che cosa sia più opportuno fare a questo punto della missione. Decidete di nascondere la barca il mattino successivo e poi di proseguire via terra verso il quartier generale di Magnaarn a Shugkona. Cinquanta miglia di densa foresta vi separano da questa città, e, secondo i vostri calcoli, ci vorranno almeno due giorni di viaggio per raggiungerla.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **129**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai all'**88**.

108

Ti appiattisci sul fondo della barca e ascolti le voci dei Drakkar mano a mano che ti avvicini alla loro postazione. Senti un rumore di spruzzi, poi un sordo *tud*, e infine vedi la punta di una freccia che si è conficcata nel fianco della barca a pochi centimetri dal tuo naso. Senti le risate dei Drakkar, e capisci che stanno semplicemente usando la barca come bersaglio mobile. Non sanno che dentro ci sei tu.

L'imbarcazione scivola via sulla corrente, e i Drakkar non dimostrano più alcun interesse per essa. Posano a terra gli archi, riprendono le canne e si rimettono a pescare.

Vai al **251**.

109

Anche se il lungo periodo di internamento ti ha molto indebolito, i tuoi poteri della Difesa sono ancora in grado di neutralizzare gli effetti dei vapori velenosi.

Mano a mano che la mente ti si rischiara e le forze ti ritornano, ti avvicini alla porta rotonda e osservi con maggior attenzione lo strano lucchetto ottagonale. Esso è composto da una serratura e da una serie di numeri. L'esperienza ti dice che si tratta di un lucchetto a due combinazioni: lo si può aprire sia con una chiave, sia battendovi sopra tante volte quante sono quelle indicate dal numero mancante nella serie.

Se possiedi una Chiave Verde, vai al **304**.
Altrimenti, vai all'**89**.

110

Abbassi lo sguardo e, servendoti della tua infra-vista, intravedi il profilo di un enorme anfibio a non più di un paio di braccia sotto di te. Due grossi tentacoli, che si protendono da una sacca posta sotto l'unico occhio della creatura, sono strettamente avvinghiati alle tue caviglie. Cerchi di liberartene, ma non ci riesci: la creatura ti sta trasportando sempre più in basso.

Oramai disperando di riuscire a liberarti, evochi le parole dell'incantesimo della Confraternita "Esplosione". Poi punti la mano destra contro la creatura, e un attimo dopo un rombo risuona nella tua testa, grandemente amplificato dall'acqua. Subito la creatura lascia andare i tuoi piedi e si ritira verso la sua tana: una scia di sangue fuoriesce dai due fori che ha per orecchie.

Nuovamente libero, afferri la tunica di Prarg e lo tiri verso il foro nel ghiaccio.

Vai al **313**.

111

Lasci andare la fune dell'arco e fai partire contro il cranio calvo della creatura una freccia che si conficca sopra l'occhio destro del Ciquali; anche se il dardo non penetra nell'osso, lo shock e la forza dell'impatto fanno cadere la creatura, che crolla di lato e piomba nell'acqua melmosa del canale.

Rinfili l'arco in spalla e corri ad aiutare Prarg, il quale è disteso privo di sensi con il viso affondato nell'acqua che si è depositata sul fondo della barca. Ti stai chinando per voltare Prarg sulla schiena quando senti un paio di mani coperte di scaglie afferrare la tua tunica. Con un basso grido irato, ti volti ed estrai l'arma, pronto a colpire i tuoi assalitori.

Sono due Ciquali, la pelle decorata delle cicatrici rituali caratteristiche dei guerrieri della loro tribù. Dapprima i due indietreggiano, impressionati dalla rapidità dei tuoi riflessi, ma subito si riprendono. Accovacciati vicino al parapetto, ti fissano con i loro malvagi occhi sporgenti, i gozzi verdastri che si gonfiano e si sgonfiano mentre si preparano ad attaccare; infine, lanciando strilla acute, balzano entrambi contro il tuo petto.

Ciquali:

Combattività 30 — Resistenza 27

Se vinci questo combattimento, vai al **349**.

112

Ti alzi rapidamente in piedi e raggiungi di corsa Prarg alla base della scaletta di legno.

"Quella sentinella non darà più nessun allarme" dice, indicando eloquentemente con il pollice verso la porta della torre, "e non ci troveranno molto presto".

Gli sorridi soddisfatto. Poi Prarg indica una viuzza laterale che corre tra due edifici distrutti dal fuoco e suggerisce di andare in quella direzione.

"Vai avanti tu, capitano" gli dici, e lo segui mentre imbocca la buia entrata.

Vai al **178**.

113

Estrai l'arma, volti l'angolo e corri verso il Cavaliere della Morte, deciso a colpirlo per primo. Il guerriero ti vede e scoppia a ridere. Para con sicurezza il tuo primo colpo e poi si avventa sul tuo collo.

Cavaliere della Morte:
Combattività 33 Resistenza 34

Se vinci questo combattimento, vai al **191**.

114

Malgrado le difficoltà, la tua abilità di arrampicatore e la tua agilità felina ti permettono di proseguire la discesa senza alcuna esitazione. Superi questa zona impervia della parete e raggiungi sano e salvo la meta.

Vai al **78**.

115

Dentro la stalla ci sono due cavalli. Uno è vecchio e zoppo, ma l'altro è giovane e possente. Servendoti delle tue facoltà di controllo animale, ordini al più giovane, una cavalla grigia, di uscire dal box. Esci dalla stalla e scorgi Prarg che indica freneticamente la cima della collina: una truppa di Drakkar a cavallo sta scendendo verso il ponte.

Monti rapidamente in groppa e aiuti Prarg a salire in sella dietro di te. Poi il nemico vi vede, e immediatamente il suono del corno dell'allarme risuona tra gli alberi. Un attimo dopo un anziano Drakkar compare sulla porta della casupola. Ha in mano un moschetto Bor, e quando non ubbidisci al suo ordine di fermarti, punta il fucile e tira il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **288**.
Se va da 3 a 6, vai al **145**.
Se va da 7 a 9, vai al **342**.

116

Il Drakkar con il sacco di tela grezza ha un'espressione molto preoccupata, e anche il suo compagno sembra particolarmente vigile. Ti stai muovendo verso il vano buio quando uno dei due ti vede e ti ordina di fermarti. Tu non ubbidisci, e allora essi estraggono le spade e avanzano verso di te, le lame levate pronte a colpire.

Scorta Drakkar:
Combattività 30 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **245**.

117

Togli la mano e scopri il fiero viso di Re Ulnar V stampato sulla moneta.

"Ben fatto, Prarg. Hai indovinato" dici, e rimetti la Corona d'Oro nel borsello. "Farò io il primo turno di guardia... tu dormi un po'. Ci aspetta una lunga marcia domani, perciò dovrai aver recuperato tutte le tue energie".

Prarg tira un sospiro di sollievo, e mentre lui si sistema per la notte sotto la protezione dello scafo rovesciato, tu ti avvolgi nel tuo mantello di Ramas e sali in cima alla Rupe dell'Orso preparandoti per la tua veglia solitaria. Siedi per ore sulla rupe battuta dal vento, osservando i vortici di neve che spazzano la zona

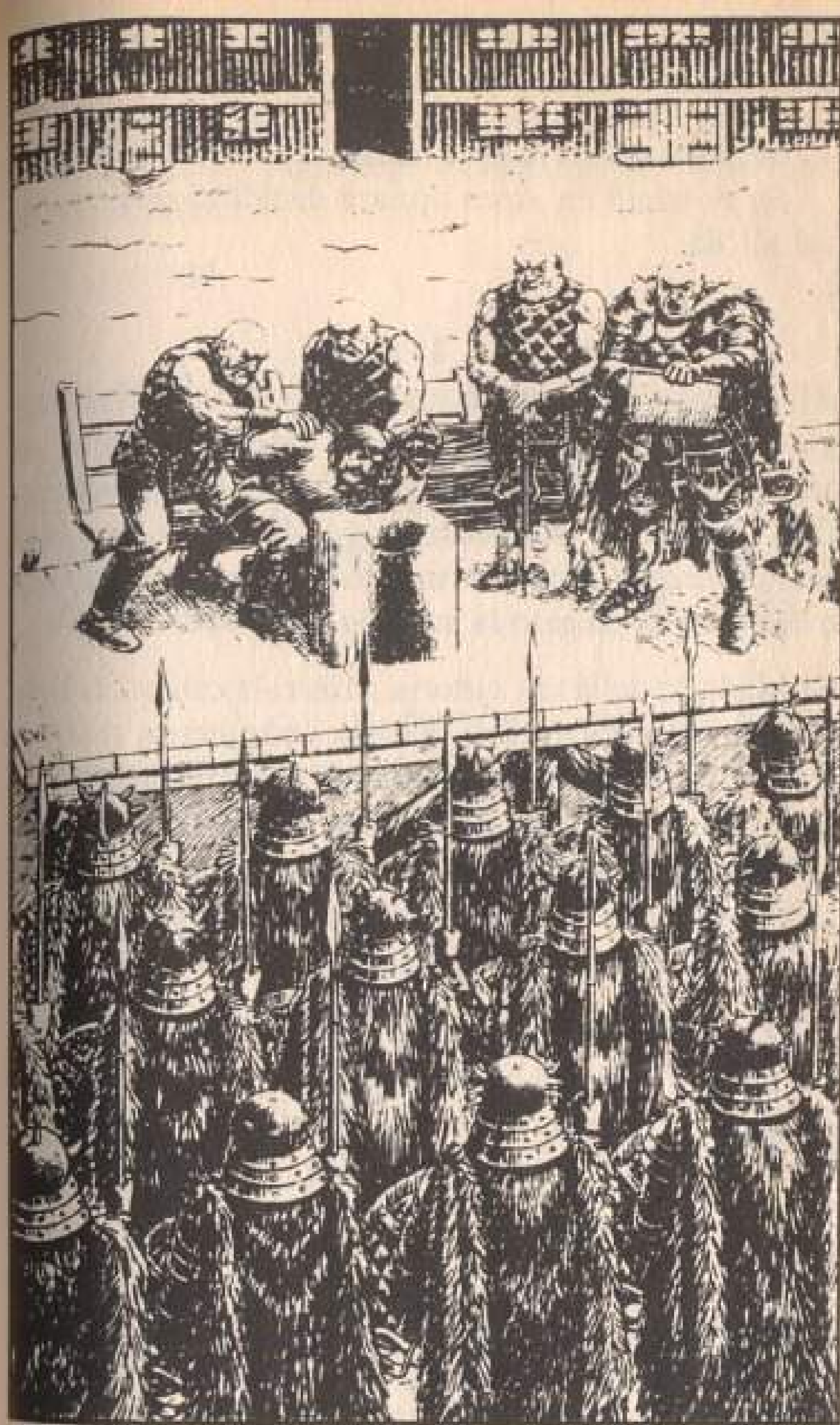
circostante. Malgrado la grande stanchezza, rimani vigile, e la disciplina di ferro cui sei abituato dà presto i suoi frutti: infatti, poco prima della mezzanotte, i tuoi sensi percepiscono un movimento sul limitare della foresta. Le tue superacute facoltà Ramas distinguono un odore animale portato dall'aria fredda. Lo riconosci all'istante: Akataz.

Vai al **163**.

118 *(fig. 7)*

Il tronco di quercia è un ceppo d'esecuzione; la sua superficie è rigata dai tagli e dalle fessure lasciate dall'ascia del boia, e i suoi lati sono imbrattati del sangue raggrumato di centinaia di Lenciani fatti prigionieri e poi giustiziati.

All'improvviso il flusso dei tuoi pensieri viene interrotto dal passo ritmato di un plotone in marcia proveniente dalla strada che corre parallela al quartier generale di Magnaarn. Un reggimento Drakkar entra nella piazza e si sistema in tre file parallele di fronte alla piattaforma. Poi un carro aperto, trainato da un cavallo magrissimo, appare dal vicolo parallelo alla prigione: ritto sul carro vedi il capitano Prarg, il viso fiero e impavido che reca tracce di violenza, le mani legate dietro la schiena. Il carro si ferma e il capitano viene condotto sulla piattaforma da tre bruti in divisa di carcerieri; poi viene fatto inginocchiare davanti al ceppo, mentre un ufficiale Drakkar dà lettura alle truppe del contenuto di un rotolo di pergamena: il capitano viene ufficialmente condannato a morte per spionaggio. Finita la lettura, il Drakkar afferra un'ascia e attraversa lentamente la piattaforma in direzione



(fig. 7) Il capitano viene fatto inginocchiare davanti a un ceppo di legno.

del ceppo: evidentemente intende eseguire la sentenza di persona.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **270**.
Se possiedi un Arco oppure decidi di non usarlo, vai all'**85**.

119

All'improvviso l'espressione della creatura da selvaggia e irata si fa impaurita. Essa lascia cadere le sue armi rudimentali, gira sui tacchi e si allontana lungo il tunnel il più rapidamente possibile. La tua Arte Superiore del Controllo Animale ha vinto il suo istinto naturale e ha piegato la sua alla tua volontà.

Soddisfatto della tua vittoria, afferri la catena, la tiri e sollevi la saracinesca di qualche centimetro; ti stendi a terra, strisci sotto le sbarre di ferro arrugginito e prosegui lungo il tunnel a passo sostenuto. Un centinaio di metri più avanti il tunnel svolta verso sud; vedi una rampa di scale umide e scivolose che sale verso un'arcata immersa nell'oscurità più totale.

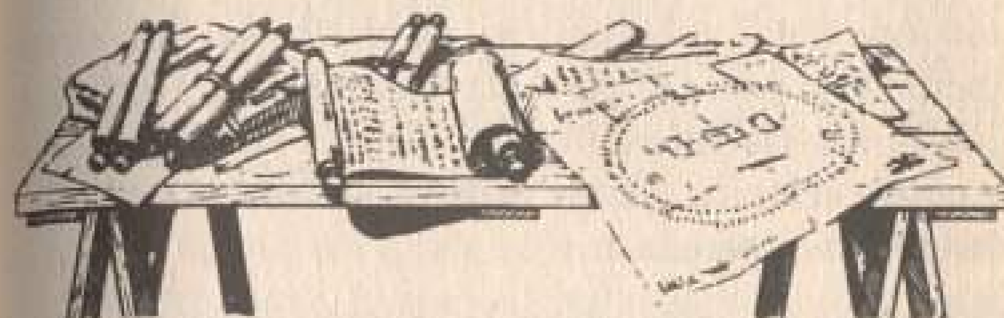
Se decidi di salire le scale per raggiungere l'arcata, vai al **33**.
Se invece preferisci lasciar perdere la scala e proseguire lungo il tunnel, vai al **274**.

120

Con un colpo micidiale finisci la vespa dal pelo rossastro, e immediatamente gli insetti superstiti smettono il loro attacco: sciamano verso l'apertura del camino e scompaiono verso l'alto, presto seguiti dagli altri membri della colonia.

Quando sei sicuro che i nidi sono vuoti, ti allunghi verso l'alto e afferri uno dei mattoni grezzi che compongono il camino. Poi cominci a salire passando accanto ai nidi e raggiungi la cima del camino nel giro di pochi minuti.

Vai al **300**.



121

La creatura emette un grugnito che ti fa correre un brivido lungo la schiena, le fauci giallastre che scintillano nel sole invernale. Fai un passo indietro ed estrai la tua arma appena in tempo per difenderti.

Mawtaw:
Combattività 43 Resistenza 50

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Se decidi di usare il Raggio Ramas, aggiungi 1 al tuo punteggio di Combattività.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole (o più), puoi aumentare la tua Combattività e la tua Resistenza di 5 punti ciascuna per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **24**.

122

Un centinaio di metri più avanti volti un angolo e ti ritrovi faccia a faccia con una creatura da incubo che fuoriesce lentamente dall'oscurità del tunnel: ha enormi occhi scarlatti ed è ricoperta da una vile pelliccia che riflette la pallida luce del tunnel; le sue lunghe braccia ossute sono tese in avanti, come se stesse camminando nel sonno, ma questa bestia non è affatto addormentata: nelle enormi mani stringe due pezzi appuntiti di pietra di cui si serve come armi. La pancia gonfia striscia sul pavimento mano a mano che essa acquista velocità, mentre la densa saliva marrone cola dalle fauci spalancate.

Lanciando un grido acuto, la creatura si lancia verso di te, agitando in aria i suoi due rudimentali pugnali; indietreggi e ti prepari a difenderti, pronto a combattere fino alla morte.

Creatura del tunnel:
Combattività 43 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **330**.

123

Un soldato di Lencia che indossa la tunica da cerimonia e i pantaloni dei Capitani di Corte attraversa l'arcata ed entra nell'anticamera. La sua statura è davvero notevole, ma molto di più colpiscono gli occhi ravvicinati e fieri, il naso aquilino e i folti baffi neri.

"Ti presento il capitano Prarg" dice Re Sarnac. "Sarà la tua guida".

Il capitano ti stringe la mano e china il capo in segno di rispetto. "È un onore per me essere stato scelto per farvi da guida e accompagnarvi nella vostra nobile missione, Grande Maestro Lupo Solitario".

Vai all'**80**.

124

Guardi il sergente Drakkar che sta attingendo alla riserva privata di vino del suo capitano; rutta forte, si riporta la bottiglia alla bocca, beve un altro sorso, tappa la bottiglia e la rimette al suo posto. Poi si volta e se ne va. Aspetti che si sia allontanato e poi scivoli dentro la capanna.

Corri al tavolo sul quale si trova la mappa. Con tua grande delusione, la mappa risulta essere una riproduzione in scala dell'accampamento: non c'è nessuna informazione che ti possa aiutare a scoprire dove si trova Magnaarn.

Se decidi di esaminare la cabina più attentamente, vai al **344**.

Se invece preferisci andartene e raggiungere Prarg, vai al **277**.

125

Scavalchi i corpi dei tre Tokodak, poi cominci a farti strada verso il centro di questa imponente roccaforte. Oltre l'entrata, vedi che una violenta battaglia sta infuriando per le strade. Un reggimento di Crociati Lenciani sta combattendo contro un'orda di Drakkar di Magnaarn. Le sorti della lotta non sono favorevoli ai Lenciani, i quali stanno per essere respinti oltre le porte della città; per evitare di essere travolto dalla folla di soldati, sei costretto e salire una scala che porta sui bastioni. A metà scalinata vieni attaccato da un

Drakkar armato di scudo e di spada. Pari il suo goffo attacco e lo colpisci al petto. Lo scudo di acciaio lo protegge, ma l'impeto del tuo colpo lo fa ruzzolare in fondo alle scale, dove rimane a lamentarsi e a massaggiarsi il braccio rotto.

Sali di corsa fino a raggiungere i bastioni, dove un gruppo di Lenciani sta lottando contro due Cavalieri della Morte. I Crociati eliminano i loro avversari, ma vengono a loro volta uccisi da un fascio crepitante di energia che erompe dalla bacchetta di un mago e penetra nelle loro armature come un coltello nel burro. I loro corpi senza vita rotolano giù per le scale, facendoti cadere a terra e intrappolandoti sotto il peso delle loro armature. Ti dibatti nel tentativo di liberarti, ma il Nadziranim che li ha eliminati ti ha già visto. Il mago alza la bacchetta, la punta contro la tua testa e pronuncia una formula magica. Fissando la morte in viso, sollevi lo sguardo a incontrare quello del tuo assassino.

Vai al **177**.

126

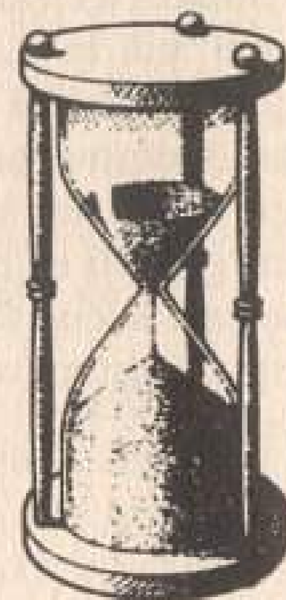
Ti avvii verso un'arcata che si diparte dalla parete opposta, percorrendo con cautela il pavimento scivoloso e coperto di detriti di questa stanza poco invitante. Oltre l'arcata si trova un corto tunnel che termina in un incrocio, dal quale un corridoio più ampio si diparte verso est e verso ovest.

Se vuoi andare a ovest, vai al **261**.
Se preferisci andare a est, vai al **26**.

127

Mentre stai osservando le sentinelle, un piano audace ti si forma nella mente. Dici a Prarg di afferrarti strettamente al tuo mantello e di starti vicino mentre attraversi la radura a ti avvicini di qualche metro al viale di pietra. Poi metti in funzione la tua arte Superiore dell'Assimilazione e dal terreno gelato fai sorgere una fitta nebbia, un denso vapore biancastro e si leva e in breve avvolge le due esterrefatte sentinelle. In vano i due gridano e menano colpi di spada: con Prarg aggrappato al tuo mantello, passi accanto alle sentinelle ed entri nella torre senza essere visto.

Vai al **221**.



128

Corri verso la fessura e fai per saltare, ma quando stai per spiccare il volo, inciampi e precipiti a capofitto nel vuoto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella Torre di Palazzo di Darke.

129

Dopo aver mangiato, ti allontani da Prarg, sali sulla parte più alta della riva e da qui, servendoti della tua Arte Superiore, invii un comando mentale nella foresta circostante, chiamando le creature che la abitano in tuo aiuto. Dapprima non vi è risposta; poi un paio di Lupi del Nyras appaiono sul limitare della foresta e ti si avvicinano. Di solito questi lupi sono selvaggi e feroci, e rispondono soltanto al loro istinto animale; ciò nonostante in questo momento il tuo controllo sulle loro menti è totale.

Ordini alle due fiere di fare la guardia al vostro accampamento mentre tu e Prarg vi concedete qualche ora di sonno. I due lupi chinano il capo in cenno di assenso e si accucciano un po' più in là. Torni alla barca e racconti a Prarg quello che hai fatto; dapprima il Lenciano si dimostra scettico, ma avendo già avuto ampia prova dei tuoi poteri, non insiste oltre, soprattutto perché ora potrà godersi un lungo sonno ristoratore senza dover montare la guardia, Purtroppo, però, le speranze di Prarg di passare una notte tranquilla vanno presto deluse.

Vai al **41**.

130

Raggiungi le scale della torre, guardi in alto e vedi il capitano Prarg che esce dalla porta e scende rapidamente rinfoderando la spada sporca di sangue.

"Quella sentinella non darà più nessun allarme" ti dice, indicando eloquentemente con il pollice verso la torre. "E non credo che riusciranno a trovarci molto presto ".

Gli sorridi soddisfatto. Dopo di che Prarg indica una viuzza secondaria che corre tra due edifici distrutti dal fuoco e suggerisci di entrare a Shugkona da quella parte.

"Vai avanti tu, capitano" gli dice, e poi lo segui mentre lui si inoltra nel vicolo buio.

Vai al **178**.

131

In preda a sentimenti contrastanti, ti immetti nella densa foresta innevata. Speri ancora di sconfiggere Magnaarn, ma la prospettiva di dover percorrere a piedi e nella neve più di 250 miglia per raggiungere Darke - il posto in cui hai maggiori probabilità di trovare il tuo nemico giurato - non ti sorride affatto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **216**.
Se va da 5 a 9, vai al **46**.

132

Il tuo acutissimo udito distingue il flebile rumore di qualcuno o qualcosa che gratta contro la pietra. Poi noti una serie di piccoli fori che si aprono da entrambi i lati, a un metro e mezzo d'altezza dal pavimento e, a malapena visibili all'interno dei fori, delle punte di lancia sicuramente avvelenate.

"Giù!" gridi, e ti getti a terra. Un attimo dopo una scarica mortale di dardi fuoriesce dalle pareti del corridoio. I tuoi riflessi fulminei hanno salvato te e Prarg da morte sicura, ma una delle frecce rimbalza contro la parete e, cadendo a terra, ti ferisce la coscia.

Le tue facoltà Ramas neutralizzano l'effetto del veleno, ma la ferita è profonda: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **325**.

133

Sollevi l'arma e colpisci una delle sentinelle mentre penetri attraverso la loro inutile difesa. I Drakkar finiscono sotto gli zoccoli del tuo cavallo, e soltanto dopo aver oltrepassato l'apertura nella barricata e dopo essere partito al galoppo lungo la strada, ti rendi conto d'essere stato ferito a una gamba: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **31**.

134

La creatura spalanca le fauci, e dal profondo della sua gola fuoriesce una crepitante sfera di fuoco. Subito i tuoi sensi ti avvertono che non si tratta di una sfera normale bensì di un oggetto di origine psichica.

La sfera vola ruggendo verso di te e, quando cerchi di scansarla, essa ti segue e ti colpisce alla schiena con un impeto che ti toglie il fiato. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, perdi 5 punti di Resistenza.

L'attacco improvviso ti fa cadere a terra. Prima che tu riesca a rimetterti in piedi, la creatura ha approfittato del suo vantaggio e adesso sta caricando a grandi balzi contro di te.

Vai al **283**.

135

A circa dieci metri dalla riva ovest del fiume, la barca si ferma bruscamente, incagliandosi nelle acque basse e limacciose.

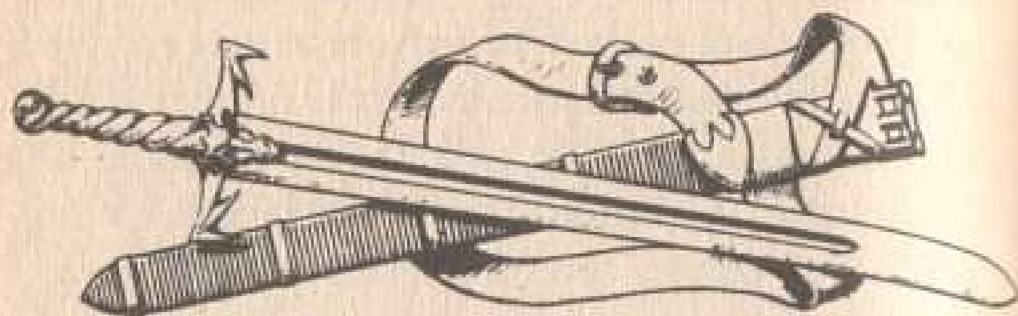
"Accidenti!" esclama Prarg, sbirciando oltre il parapetto. "Speravo di riuscire ad arrivare a riva con i piedi asciutti". Armeggia stancamente tra le provviste e tira fuori una grossa fune, ne assicura un'estremità alla prua mentre tu tiri a bordo i remi. Poi scivolate entrambi nell'acqua gelida, profonda mezzo metro circa, e cominciate a trainare la pesante barca a riva.

Vi accampate su una striscia di terreno indurita dal freddo e usate la barca rovesciata come copertura per proteggervi dal freddo e dalla pioggia. Scende la notte, e la temperatura cala bruscamente. Esamini con occhio esperto il cielo sempre più buio e vedi banchi di nuvole gonfie di neve che si ammassano all'orizzonte: una visione non troppo gradita, foriera di tempeste invernali.

Prarg si offre volontario per il primo turno di guardia, ma sapendo che il suo bisogno di riposo è di certo maggiore del tuo, insisti affinché sia lui a dormire per primo. Per quattro ore siedi a scrutare l'orizzonte, la mente piena di dubbi e domande riguardanti la missione e i pericoli che dovrai affrontare. Mentre pensi a ciò che ti aspetta, rimani sveglio e all'erta, perché il rischio di venire assaliti dalle creature che popolano questa palude è sempre altissimo. Per fortuna il freddo sembra averle convinte a rimanere nelle loro tane, almeno per questa notte, e le ore passano senza incidenti. Poi viene il momento di svegliare Prarg. Con

scarso entusiasmo e ancora assonnato, il tuo compagno prende il tuo posto, mentre tu ti stendi per dormire un po'.

Vai al **327**.



136

Proprio sotto la finestra della torre del granaio un lanciere Drakkar siede in groppa al suo cavallo. È uno dei dieci lancieri appostati attorno al perimetro della piazza per fare la guardia alle vie d'uscita, ma sembra più interessato all'esecuzione. La lancia è infilata in una specie di lungo fodero a forma di tubo sistemato dietro alla sella. Il Drakkar ha lo sguardo fisso sulla piattaforma ed è completamente ignaro del fatto che tu ti trovi a pochi metri da lui.

L'ufficiale rimette in tasca la pietra, e, non appena egli solleva l'ascia, un brusio eccitato si leva dalle truppe di soldati. Al capitano Prarg non restano che pochi minuti di vita; devi agire immediatamente se vuoi salvarlo. Servendoti dell'incantesimo della Confraternita "Controllo Mentale" ordini al lanciere di scendere da cavallo, e lui ti ubbidisce immediatamente. Smonta di sella e si allontana lungo la via; tu balzi in groppa al cavallo, afferri le redini, poi parti al galoppo verso la piazza, tenendo tesa la lancia davanti a te e infilandoti nella massa di soldati Drakkar che ti separano dalla piattaforma.

Vai al **63**.

137

Ti stringi nel mantello e fai ricorso alle tue capacità di mimetizzazione mentre segui i due Drakkar che si dirigono verso il cancello d'entrata. Il sergente li rimprovera per la loro assenza, poi ordina loro di aiutarlo a smistare i nuovi prigionieri Lenciani; sono così occupati a far passare l'ultimo scaglione di soldati catturati che non ti badano nemmeno mentre oltrepassi con fare sicuro il portale d'accesso. Una volta dentro, ti dirigi verso un vicolo buio che corre tra un'armeria e delle stalle, e da qui osservi il campo di prigionia. Senti la rabbia montarti in corpo e giuri a te stesso che farai il possibile per liberare quei poveretti. Aspetti pazientemente che le sentinelle si allontanino e poi ti avvicini al filo spinato, ansioso di comunicare con qualcuno dei Lenciani.

Vai al **150**.

138

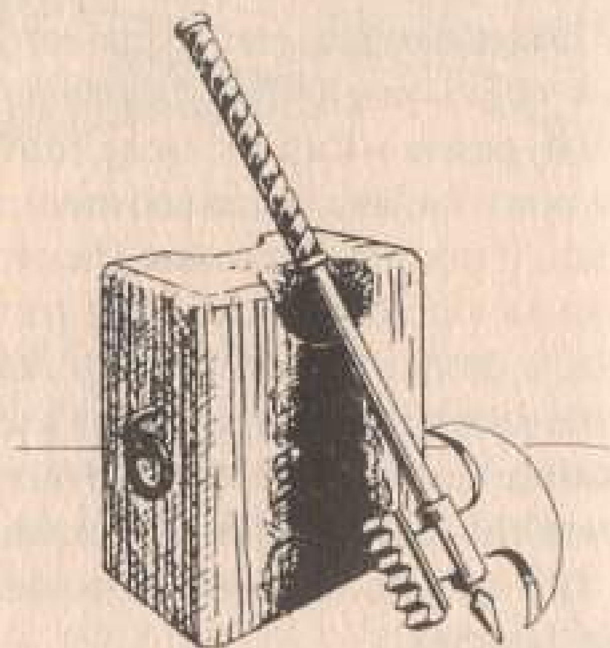
Dopo diversi minuti noti due particolari interessanti: il primo è costituito da una roccia che sporge dalle pareti della voragine, a meno di quindici metri più in su. Vicino alla sporgenza vedi un'ombra scura di forma semi-circolare: è l'entrata di un altro tunnel, un tunnel che forse potrebbe condurti fuori da questo labirinto in rovina.

Il secondo particolare si trova sotto di te: è un largo tunnel di mattoni situato all'estremità est del fondo

della voragine; in esso scorrono le nere acque del fiume. Forse anche questo tunnel più in basso potrebbe offrirti una via d'uscita.

Se decidi di salire la parete ed entrare nel tunnel sovrastante, vai al **224**.

Se invece preferisci scendere al fondo della voragine e scappare attraverso il tunnel di mattoni, vai al **193**.



139

Colpisci disperatamente il ghiaccio, ma non riesci a spaccarlo. Con riluttanza abbandoni il tentativo, rinfoderi l'arma e corri verso il punto in cui è caduto il tuo amico. Non ti rimane altra scelta che tuffarti; devi agire in fretta, perché ogni istante che passa Prarg è sempre più vicino alla fine.

Trai un profondo respiro e ti tuffi nel lago ghiacciato. Dapprima, quando l'acqua scura ti si serra sopra la testa, i tuoi sensi si intorpidiscono per il grande freddo. Poi la tua arte Ramastan della difesa protegge il tuo corpo, e il freddo lascia il posto a un piacevole calore. Metti in funzione le tue sviluppate capacità visive e, grazie al calore che si irradia dal suo corpo, ne individui la posizione. La sua tunica si è impigliata in uno spuntone di ghiaccio e, come la afferri per tirarlo fuori, senti che non riesci a muoverti. Qualcosa ha afferrato le tue gambe!

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **110**.

Altrimenti, vai al **326**.

140

Non più di un'ora dopo i preparativi per il tuo viaggio verso Lencia vengono portati a termine, e tu e Lord Floras salite a bordo dello *Skyrider*, dove Nolrim e gli altri nani della ciurma vi danno il benvenuto.

Scambi qualche parola con ogni componente dell'equipaggio e non puoi trattenere un sorriso quando i nani ti dicono quanto orgogliosi si sentano di poterti servire e essere d'aiuto un'altra volta.

Nolrim afferra l'elmo, e tu senti una vibrazione percorrere il ponte non appena egli aziona il potente motore che fa muovere la navicella. Lord Floras ti raggiunge a prua; assieme salutate Rimoah e i tuoi compagni Ramas rimasti a terra mentre, a poco a poco, lo *Skyrider* si leva nel freddo cielo invernale. Poi, all'improvviso, i motori aumentano di potenza, la chiglia oltrepassa i bastioni della Torre del Sole, e tu vedi il monastero e i suoi abitanti allontanarsi rapidamente fino a scomparire del tutto.

Vieni accompagnato assieme al tuo compagno di viaggio in una calda e accogliente cabina situata a poppa

e appositamente allestita per la traversata. La cabina è piena di cibo e altri beni di conforto, e, stese su un massiccio tavolo di legno di quercia, vedi diverse mappe del Magnamund del Nord. Aiutato da Lord Floras, studi le mappe e te ne servi per tracciare la rotta che vi condurrà alla città porto di Valdera, a Lencia. La rotta viene comunicata a Nolrim, dopo di che ti siedi più rilassato e pronto a goderti il lungo viaggio. Secondo i tuoi calcoli, lo *Skyrider* impiegherà all'incirca trenta ore per giungere a destinazione.

Nel corso del viaggio, Lord Floras ti narra dei drammatici eventi che hanno avuto luogo nel Tentarias Occidentale dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre. Prima della loro caduta, le nazioni Drakkar avevano tenuto per molti secoli a bada i Lenciani. Innumerevoli crociate erano state lanciate allo scopo di riconquistare le terre perdute, ma avevano avuto tutte esito disastroso per la stirpe dei Sarnac e la gente di Lencia. Poi, due anni or sono, gli eventi avevano preso un corso più favorevole: il Re aveva organizzato una spedizione che, attraverso il Golfo di Lencia, aveva raggiunto e riconquistato le terre di Zaldir e Nyras. L'audacia del piano e l'impreparazione dei nemici avevano contribuito al successo dell'impresa, e nei primi mesi di guerra la vittoria aveva spesso irriso ai soldati di Lencia. Gran parte di Zaldir e del Nyras meridionale erano stati conquistati dai cavalieri di Sarnac, e ora la linea di combattimento attraversava diagonalmente il centro del Nyras, dal Lago Lenag a nord fino alla fortezza della palude di Lozonzee a est. Però Re Sarnac non poteva dirsi completamente vittorioso, perché a sud le città di Shpyder e Darke resistevano a ogni tentativo di conquista. Le forze Drakkar hanno continuato a difendere strenuamente queste importanti roccaforti e, per quanto l'assedio duri da più di un anno, esse rifiutano di soccombere.

"Attualmente la battaglia si concentra attorno alle città di Hokidat e Konozod" dice Lord Floras, tracciando un cerchio con la punta del dito attorno ai punti della mappa che indicano le città. "Abbiamo combattuto molte battaglie, ma la vittoria non è ancora nostra. Ora, con un inverno così rigido, la nostra avanzata si è fermata. L'assedio continuo contro Shpyder e Darke ha prosciugato le nostre truppe di risorse che sarebbero state meglio spese se impiegate più a nord. Per porre rimedio a questo stato di cose, il re ha reclutato molte compagnie di mercenari invitate in aiuto ai suoi eserciti nei campi di battaglia; ma i soldati mercenari sono molto costosi, e il prezzo da pagare, sia in termini di vite umane che in termini di soldi, è molto alto. Il Re è costretto a versare laute somme per assicurarsi la lealtà delle varie compagnie, e ciò nonostante molte di esse hanno già disertato. Se Magnaarn dovesse riuscire nel suo intento e colpisse di nuovo mentre le nostre linee di resistenza sono così deboli, il suo contrattacco potrebbe ricacciarci indietro fino al mare".

Il racconto di Lord Floras non è per nulla incoraggiante, eppure rinvigorisce la tua determinazione a vanificare gli sforzi di Magnaarn. Più tardi, poco dopo il calar della sera, lasci la cabina e ti rechi sul ponte di poppa per una boccata d'aria fresca. In tranquilla solitudine, osservi la grande distesa della pianura di Slovia passare più di un miglio sotto lo scafo dello *Skyrider*: mentre osservi, lasci correre la mente... chis-

sà quali pericoli ti aspettano nel regno di Lencia. Fai correre lo sguardo intorno e vedi le stelle brillare chiare nel cielo sereno. Mentre fai ritorno alla cabina per andare a dormire, ti conforta il pensiero che almeno le stelle e il cielo sembrano dare il buon augurio al tuo viaggio e alla tua missione.

Vai al **257**.

141

Una delle guide corre al tuo fianco e ti domanda se sei gravemente ferito; gli rispondi che la ferita non è profonda e gli raccomandi di stare attento in futuro a dove mette i piedi; dopo di che ti alzi e prosegui tra la neve, attraverso la fitta vegetazione del sottobosco. Vi addentrate nella macchia d'alberi fino a quando non vedete che le frecce che vi hanno colpito sono partite da un piccolo accampamento nascosto tra gli alberi. Vi sono quattro tende, occupate da una dozzina di soldati con fattezze umane e armati di archi. Un vessillo di guerra è issato su una di esse; fai cenno alla guida più vicina di farsi avanti nella speranza che sappia identificare lo stemma del vessillo.

"Sono Legionari di Ilion" mormora la guida, fissando l'accampamento. "Conosco bene quella bandiera. Sono bravi mercenari, leali al Re. Abbiamo combattuto con loro a Hokidat".

Sei ansioso di andare avanti e prendere contatti col gruppo di soldati, ma se sono davvero bravi come dice la guida, c'è pericolo che facciano fuoco prima di chiedervi chi siete. Confidi i tuoi timori al tuo compagno, e lui sorride.

"Non preoccupatevi, signore" dice lui, "so io come avvicinarli".

Vai all'**8**.



142

Vi allontanate dal ponte di legno, vi fate lentamente strada lungo il fossato ghiacciato e vi dirigete in un punto che si trova esattamente di fronte alla trincea sud. Qui vi nascondete e spiate le sentinelle Drakkar, che stanno diligentemente facendo la guardia su questo settore. Potete vedere soltanto i loro visi brutali che fanno capolino oltre il bordo della postazione; dopo un po', però, ad uno ad uno i visi scompaiono. Il tuo udito sviluppatissimo distingue il suono di una risata, poi un tintinnio e alcune imprecazioni Giak: a giudicare da quello che hai sentito, le sentinelle stanno probabilmente giocando a dadi.

È il momento migliore per muoversi, visto che i Drakkar sono distratti dal loro gioco. Prarg insiste per andare avanti per primo: è già stato da queste parti e conosce una via sicura. Il terreno davanti alla trincea

sembra privo di ostacoli, e invece è disseminato di trappole pericolosissime, pronte a catturare i più imprudenti. Con un cenno d'assenso ti dici d'accordo e segui il tuo compagno in un rapido e silenzioso zigzag che vi conduce verso il lontano fossato.

Due minuti più tardi raggiungete la collinetta di terra indurita dal gelo che protegge la trincea. Fai cenno a Prarg di prepararsi per l'attacco ma, prima che egli abbia il tempo di sguainare la spada, una delle sentinelle sbircia oltre la collinetta e getta un'occhiata scrutatrice. Si trova a meno di mezzo metro da te e, quando ti vede e capisce di trovarsi faccia a faccia con un Grande Maestro Ramas, spalanca la bocca e strabuzza gli occhi per la sorpresa e il terrore.

Fai istintivamente partire un pugno contro la tempia destra del Drakkar nella speranza di colpirlo prima che riesca a gridare, ma lo shock e lo spavento lo hanno fatto indietreggiare, e il tuo pugno lo manca per un soffio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **206**.
Se va da 3 a 6, vai al **337**.
Se va da 7 a 9, vai al **164**.

143

Ti metti di fronte alla porta e ti prepari a pronunciare il potente grido di guerra che ti ha insegnato il tuo fidato amico Lord Rimoah.

"Gloar!"

La parola magica colpisce il lucchetto e poi echeggia tra le pareti della stanza. Una sottile ragnatela di crepe appare sulla superficie del portale che si apre cigolando, permettendoti così di passare.

Vai all'**11**.

144

Senza la vela, il vento puzzolente della palude sospinge la barca molto più lentamente giù per il canale. A poco a poco vi avvicinate al minuscolo villaggio di capanne. Mentre lo oltrepassate, conti otto abitazioni, tutte costruite con radici indurite dal fango e avvolte da rampicanti marcescenti. Anche se adesso sono deserte, le capanne non sembrano abbandonate. La riva antistante il villaggio è cosparsa di ossa - i resti di uno o più pasti - e poco più in là vedi una struttura di legno sulla quale sono stese ad essiccare le pelli di un serpente e di una lucertola.

"È un accampamento Ciquali" mormora nervosamente Prarg, perlustrando con occhi guardinghi le acque circostanti. Nel corso dei tuoi viaggi hai udito molti racconti sui Ciquali, e nessuno particolarmente divertente. Sono creature della Palude Infernale, una razza di anfibi malvagi, intelligenti e astuti, con una passione per la carne umana che li rende particolarmente pericolosi.

"Ci è andata bene, Lupo Solitario" dice Prarg, mentre a poco a poco il vento vi trascina oltre le capanne. "L'accampamento è deserto... devono essere fuori a cacciare. Per fortuna che abbiamo scelto questa biforcazione!"

Non appena le capanne scompaiono alla vista, issate

di nuovo la vela; la barca prende subito il vento e prosegue rapida verso nord, lungo il Canale di Dakushna. Sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **322**.



145

Senti uno scoppio assordante, e una nube grigia fuoriesce dal muso del fucile. Lo sparo spaventa la cavalla, ma tu riesci a mantenere il controllo delle briglie e a guidare la bestia lungo la strada. Scappate rapidamente verso nord, nascosti ai vostri nemici dalla densa nube di fumo grigiastro.

Le orecchie ti fischiano, ma non sei rimasto ferito; Prarg, però, non è altrettanto fortunato: il braccio e la spalla colpiti da un proiettile sanguinano copiosamente. Ti fermi e curi senza indugio le sue ferite, facendo ricorso alle tue facoltà della medicina. Ciò intacca le tue energie e riduce la tua Resistenza di 3 punti.

La cavalla è forte e ben piantata, sicché coprite rapidamente otto miglia prima di imbattervi in qualcosa che vi costringe a fermarvi una seconda volta.

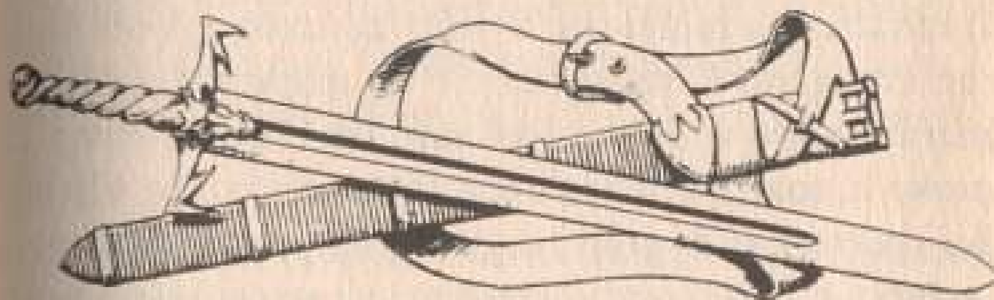
Vai al **106**.

146

Ti avvii rapido lungo il nuovo tunnel in cerca di una via d'uscita. Purtroppo, però, le tue speranze di rivedere presto la luce svaniscono quando arrivi ai piedi di una scala che conduce in un pianerottolo dove si trova il corpo di una sentinella Drakkar. La sentinella è accasciata accanto a un mucchio di macerie che blocca la scalinata. Esamini rapidamente il cadavere e vedi che entrambe le braccia sono spezzate. Giungi alla conclusione che la sentinella, ferita e intrappolata qua sotto, è morta di sete.

Se vuoi ispezionare il cadavere, vai al **247**.

Se preferisci spostare le macerie che bloccano le scale per salire al livello superiore, vai al **347**.



147

Il fascio colpisce il lucchetto e, con tuo grande orrore, rimbalza verso di te e ti colpisce in pieno petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Il numero che hai estratto equivale ai punti di Resistenza che hai perso dopo questo inaspettato contrattacco-boomerang (0=10). Se sopravvivi, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Abbandoni con riluttanza ogni tentativo di aprire la porta e torni verso l'incrocio, seguito da Prarg. Vi

affrettate lungo l'altro corridoio fino a quando non giungete nei pressi di un angolo. Purtroppo Prarg volta prima che tu abbia il tempo di avvertirlo, ritrovandosi così di fronte ai rozzi lineamenti di un Sergente dei Cavalieri della Morte Drakkar. Le imprecazioni del guerriero echeggiano tra le pareti del corridoio mentre estrae la spada e avanza minaccioso verso il tuo imprudente compagno.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **241**.

Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **113**.

148

Mentre i tuoi avversari ricadono all'indietro nella fredda acqua melmosa, ti volti di scatto e vedi che il tuo comagno è impegnato in un disperato combattimento corpo a corpo con uno dei Ciquali. Prarg ha perso la spada, e la lotta sta volgendo in suo sfavore. La creatura è di gran lunga la più grossa dell'intero gruppo, e il suo corpo massiccio è quasi interamente protetto da una macabra armatura di ossa umane. Corri immediatamente in suo aiuto: balzi in avanti e assesti al Ciquali un colpo alla base del cranio che riesce a procurargli una ferita profonda. Per qualche secondo il Ciquali continua a combattere come niente fosse; poi le mani palmate allentano la stretta e liberano Prarg, il quale - ormai quasi privo di conoscenza - crolla sul fondo della barca. La bestia si porta rapidamente una mano alla ferita: un'espressione di stupore le si disegna sull'orrendo volto non appena vede che il palmo è macchiato di icore. Sollevi l'arma per finirla ma non hai bisogno di colpirla un'altra volta: vedi i suoi occhi roteare all'indietro, il suo corpo irrigidirsi, crollare di lato oltre il parapetto e affondare in pochi secondi nell'acqua gelida.

A quella vista, i rimanenti Ciquali si allontanano dalla barca e spariscono veloci come erano venuti, tuffandosi sotto i bui flutti melmosi.

Sulla palude cala nuovamente il silenzio: per un lungo momento rimani con le orecchie tese, temendo qualche inganno. Poi, a poco a poco, ti rilassi: se ne sono andati.

Con l'aiuto delle tue facoltà curative, Prarg riacquista subito conoscenza e si riprende in fretta. Anche la barca non ha risentito molto dell'assalto delle creature anfibie, sicché potete proseguire il vostro viaggio senza altro indugio. Una volta oltrepassato il mucchio d'alghe e di canne, issate immediatamente la vela, e subito il vento vi spinge veloce verso nord lungo il canale.

L'incontro con i Ciquali ti ha fatto venire fame. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **322**.

149

Ti arrampichi fuori dalla cella e ti incammini dietro i guerrieri Drakkar, arma alla mano, deciso a liberare il tuo compagno; ma mentre ti affretti nel viale ad ovest, vedi che sfortunatamente il gruppo ha già raggiunto la truppa Drakkar che scortava il carro coperto. Il carro si è fermato, e attorno al povero Prarg conti più di

cinquanta Drakkar intenti a divertirsi spingendolo e insultandolo ignominiosamente. Più di qualcuno grida nel dialetto Giak: "Uccidiamo la spia di Lencia!"

Temendo che dalle parole essi possano passare ai fatti, malgrado le scarse possibilità di successo decidi di caricare in mezzo alla folla di soldati in un disperato tentativo di salvare il tuo amico. Ma prima che tu abbia il tempo di agire, arriva un ufficiale Drakkar a cavallo il quale ordina bruscamente alla truppa di farla finita. Un imbarazzato silenzio cala tra i soldati Drakkar, i quali si allontanano da Prarg, si rimettono in riga e si parano di fronte all'ufficiale. Prarg, che si trova a terra ed è privo di conoscenza, viene caricato sul carro. L'ufficiale alza una mano, e il carro comincia ad avviarsi sobbalzando verso una piazza lontana, seguito dalla truppa di soldati.

Vai dietro al gruppo senza farti scoprire, cercando di trovare un modo per liberare il tuo amico. Raggiunta la piazza, scopri che al centro di quest'ultima si trova una torre imponente: la torre di Magnaarn, il cui vessillo - un'aquila nera che brandisce due spade di fuoco - sventola pigramente sulla cima. Il carro si ferma davanti a un edificio adiacente la torre, e Prarg viene scaricato senza troppe cerimonie e condotto all'interno. Le sbarre che adornano le finestre e le sentinelle armate ti comunicano che quella è la Prigione di Shugkona.

Osservi pazientemente la piazza per diversi minuti, cercando di escogitare un piano. Poi le truppe si sparpagliano all'improvviso, dopo aver ricevuto l'ordine di setacciare la città alla ricerca di altre spie Lenciane. Più di qualche Drakkar si dirige verso di te, perciò sei costretto a trovare in fretta un altro nascondiglio. Ti guardi attorno e vedi soltanto due edifici adatti al tuo scopo: un magazzino e una stalla.

Se decidi di nasconderti nel magazzino, vai al **324**.
Se invece preferisci la stalla, vai al **96**.

150 *(fig. 8)*

Ammucchiati in un angolo del campo, un po' in disparte rispetto al resto dei prigionieri, vedi un gruppetto di soldati. L'emblema sul davanti delle giacche blu - una corona posta in cima alla torre di Vadera - li identifica come Guardie Imperiali di Vadera, uno dei corpi scelti dell'esercito di Lencia. Facendo ricorso alle tue arti Ramastan, ti avvicini al filo spinato e cerchi di attirare la loro attenzione. Uno del gruppo, un capitano, ti vede e, sospettoso, aggrotta la fronte. Gli fai cenno di avvicinarsi e, anche se con riluttanza, egli si porta accanto al filo spinato.

"Non sei né un Drakkar né un Lenciano. Chi sei? Cosa vuoi?" sibila, e vedi che ha le labbra secche come cartapesta e blu per il freddo e per la fame. "È un altro trucchetto Drakkar per tormentarci?"

"Nessun trucchetto" mormori, cercando di rassicurarlo. "Sono un alleato al servizio del vostro re. Voglio aiutarvi a fuggire".

Il prigioniero ti fissa con occhi grigi come l'acciaio e poi scuote il capo.

"È troppo tardi" dice tristemente. "Siamo troppo deboli per resistere. Alcuni hanno tentato di scappare e sono finiti dritti nelle fauci degli Akataz. No, salva te stesso, straniero, e dimenticati di noi".



(fig. 8) Un capitano delle Guardie Imperiali si fa avanti.

"Ma se rimarrete qui, morirete di fame" gli rispondi. "E certo è meglio morire combattendo. La guarnigione non è numerosa; ci sono al massimo quaranta Drakkar. Potrei distrarli e allontanare i loro cani. I tuoi uomini possono essere deboli, ma siete certo più numerosi di loro. In nome di Ishir, soldato, hai perso la voglia di vivere?"

Il capitano di Lencia si getta un'occhiata alle spalle e fissa per un attimo i suoi emaciati compagni; poi ti guarda, e ti sembra di vedere una debole traccia di speranza brillargli negli occhi.

"Questi uomini sono da una settimana senza cibo e senza un tetto sulla testa. Molti sono morti, altri stanno per morire. Temo siano troppo deboli per affrontare il nemico, e per lo più un nemico con la pancia piena e con spade affilate. Forse... se avessimo delle armi..."

"Se fate come vi dico, avrete armi a sufficienza per mettere a ferro e fuoco l'intera città" rispondi convinto.

Il Lenciano stringe gli occhi e, per un momento, l'ombra di un sorriso gli addolcisce i lineamenti tirati.

"Molto bene, straniero. Dimmi qual è il tuo piano".

Vai al **61**.

151

Grazie alle tue facoltà Ramas, i due Tukodak non ti vedono fino a quando non è ormai troppo tardi. Dall'imbocco del viale di accesso sferri un fulmineo attacco che li finisce entrambi prima che abbiano il tempo di dare l'allarme.

Vai al **311**.

152

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Mano di Fuoco", e un fascio crepitante di energia elettrica fuoriesce dal tuo dito indice. Il fascio colpisce la creatura che avanza e la stordisce per un attimo; ma essa si riprende in fretta e riparte all'attacco.

Vai al **297**.

153

Balzi addosso all'ignaro lanciere, ma l'impatto non è abbastanza forte ed egli rimane in groppa al cavallo. Cominciate a lottare disperatamente, e, prima che tu riesca a sbalzarlo di sella, il Drakkar ti ferisce al braccio con la sua sciabola: perdi 3 punti di Resistenza.

Afferri le redini, calmi il cavallo imbizzarrito e poi parti al galoppo verso la piazza, tenendo tesa la lancia davanti a te e infilandoti nella massa di soldati Drakkar che ti separano dalla piattaforma.

Vai al **63**.

154 *(fig. 9)*

Raggiungi il villaggio e percorri l'unica via fiancheggiata da due file di cottage con i tetti di paglia ancora intatti, malgrado la guerra si combatta nelle vicinanze. Sulla destra vedi un edificio simile a una stalla, con la porta aperta. All'interno, un braciere con del carbone, un'incudine e dei ferri di cavallo sparsi per terra ti comunicano che una volta questa doveva essere l'officina di un fabbro. Ora sembra abbandonata, come tutti gli altri edifici del villaggio.



(fig. 9) Un crociato di Lencia ti si avventa contro.

Stai per entrare quando all'improvviso senti una voce maschile gridare qualcosa dietro di te. L'uomo, che ha un forte accento lenciano, ti ha scambiato per uno dei mercenari disertori delle Terre Tormentate. Ti volti verso la porta e ti ritrovi faccia a faccia con un Crociato di Lencia, che, senza pensarci su due volte, ti si avventa addosso; gli gridi che sei un servitore fedele di Re Sarnac, ma lui non ti dà ascolto e alza la pesante mazza di ferro per colpirti alla testa.

Crociato di Lencia:
Combattività 34 Resistenza 36

Per tutto il combattimento cercherai soltanto di stordire il soldato Lenciano; ciò nonostante, adopera la normale procedura di combattimento.

Se riesci a ridurre la Resistenza del Crociato a meno di zero, vai al **272**.

155

Mentre combatti per eliminare anche l'ultimo dei Gorodon, all'improvviso vedi che Prarg, dopo aver portato la barca a riva e averla sistemata lì vicino, sta per attaccare la bestia da dietro. Con il suo aiuto, uccidi velocemente anche l'ultima creatura della palude, poi Prarg ti aiuta a salire sulla barca e ti sistema a bordo.

"Una lotta terribile" dice, sistemando i remi negli anelli.

"Potete considerarvi fortunato ad essere sopravvissuto. La prima volta che ho navigato lungo questi canali, ho perso tre uomini a causa di un attacco di Gorodon. Quelle bestiacce pullulano in questo dannato posto... eppure, c'è da dire che ve ne sono delle altre peggiori. Di gran lunga peggiori".

Raggiungete presto la sponda ovest dove, una volta scesi a riva, vi accampate su una striscia di terreno indurita dal freddo e usate la barca rovesciata come copertura per proteggervi dal freddo e dalla neve. Scende la notte, e la temperatura cala bruscamente. Esamini con occhio esperto il cielo sempre più buio e vedi banchi di nuvole gonfie di neve che si ammassano all'orizzonte: una visione non troppo gradita, foriera di tempeste invernali.

Prarg si offre volontario per proseguire il primo turno di guardia, ma sapendo che il suo bisogno di riposo è di certo maggiore del tuo, insisti affinché sia lui a dormire. Per quattro ore siedi a scrutare l'orizzonte, la mente piena di dubbi e domande riguardanti la missione e i pericoli che dovrai affrontare. Mentre pensi a ciò che ti aspetta, rimani sveglio e all'erta, perché il rischio di venire assaliti dalle creature che popolano questa palude è sempre altissimo. Per fortuna il freddo sembra averle convinte a rimanere nelle loro tane, almeno per questa notte, e le ore passano senza incidenti.

Poi viene il momento di svegliare Prarg. Con scarso entusiasmo e ancora assonnato, il tuo compagno prende il tuo posto, mentre tu ti stendi per dormire un po'.

Vai al **327**.

156

Per quindici giorni scavi in una solida parete di terra e roccia, a volte servendoti delle tue armi, a volte a mani nude, sostenuto dalla tua forza d'animo e dal

desiderio di sopravvivere. Stai quasi per rinunciare quando, a metà del sedicesimo giorno del tuo internamento, sbocchi improvvisamente in un corridoio sgombro di macerie. Debole ma ancora in vita, ti trascini in questo tunnel vuoto e crolli sul pavimento umido e coperto di funghi.

Riduci il tuo attuale punteggio di Resistenza di 15 punti. Cancella anche tutti i Pasti che avevi nello Zaino e la pozione di Vigorilla e/o di Alether.

Per proseguire, vai al **239**.



157

Il capitano Prarg riprende conoscenza; a poco a poco le forze gli ritornano e, con il tuo aiuto, riesce ad alzarsi. È fradicio infreddolito, ma capisci che non si trova più in stato di shock. Sopravviverà.

Con cautela vi allontanate dal punto in cui Prarg è caduto in acqua e fate un lungo giro per evitare la lastra di ghiaccio sottile. Un'ora più tardi raggiungete la sponda opposta del lago e vi inoltrate tra gli alberi.

Vai al **187**.

158

Aumenti l'intensità delle vogate e cerchi di remare il più velocemente possibile; poi senti il capo Drakkar impartire un secco ordine ai suoi compagni, e la pioggia di frecce cessa all'istante. Preghi di essere ormai fuori tiro, o che i tuoi nemici abbiano finito le frecce, ma quando volgi lo sguardo verso la spiaggia, vedi che il capo dei ribelli ti sta fissando. Ha ordinato alla sua truppa di cessare il fuoco solo perché vuole essere lui a colpirti.

Il grasso Drakkar lascia andare la fune dell'arco, e il dardo dalla punta d'acciaio sfreccia sibilando verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai all'**86**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas ma non hai raggiunto questo rango, vai al **17**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **345**.

159

State attraversando un tratto di spiaggia costeggiato da una collinetta erbosa, quando all'improvviso un secco ordine rompe il silenzio della notte.

"Fermi dove siete! Non muovetevi!"

Ti appiattisci immediatamente tra le rocce e un attimo dopo sussurri nell'orecchio a Prarg: "Sono Lenciani. Probabilmente sentinelle della guarnigione dell'isola".

Aspettate trattenendo il respiro e, nella pallida luce lunare, vedete due figure di soldati stagliarsi in cima

alla collina. Le lance in mano, essi imprecano contro la vostra improvvisa scomparsa e scendono correndo lungo un sentiero che conduce alla spiaggia.

"Accidenți a loro!" sibila Prarg. "Se ci trovano, l'intera guarnigione verrà a sapere della nostra missione prima ancora che sia cominciata!"

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **19**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **93**.

160

Per rallentare la corsa degli altri Drakkar, fai rotolare i corpi dei Cavalieri della Morte giù per le scale, ma uno dei soldati riesce a scavalcarli e tenta di ferirti con la punta della sua lancia. Ti scansi di lato e lo finisci con un colpo micidiale alla nuca, ma la lancia è riuscita ugualmente a penetrarti nella coscia: perdi 3 punti di Resistenza.

Con i nervi tesi, corri verso un'altra finestra situata sul lato opposto della torre. Fuori, proprio sotto la finestra, vedi un lanciere Drakkar in groppa a un cavallo da guerra: la sua lancia è inserita in una specie di fodero lungo a forma di tubo, fissato dietro la sella, e in mano ha una pesante sciabola da cavaliere. Sta guardando i soldati che corrono ed è completamente ignaro del fatto che ti trovi a pochi metri da lui.

Ti arrampichi veloce sul davanzale della finestra, estrai l'arma e gli balzi addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **153**.
Se è 5 o più, vai al **28**.



161

Ti inginocchi vicino a Prarg per controllare se sia ancora in vita. Per fortuna la scarica l'ha colpito di striscio; se l'avesse preso in pieno petto, il tuo compagno ora sarebbe morto. Poi senti un rumore proveniente dall'altra parte della sala, levi lo sguardo e vedi il Comandante in Capo Magnaarn uscire da dietro uno dei pesanti drappeggi neri. Un'aura maligna circonda il suo corpo simile a un bozzolo di luce grigia; inoltre, i suoi lineamenti sono ora completamente diversi da quelli che avevi visto nei labirintici sotterranei del Tempio di Antah; il suo corpo è curvo, la sua pelle è incartapecorita come quella di una mummia, e i suoi occhi carichi d'odio ti fissano da orbite vuote simili a

quelle di un teschio. Capisci che ormai l'oggetto che sta stringendo nella mano avvizzita lo possiede interamente.

Lo scettro con la Pietra della Dannazione emana un sinistro ronzio. Magnaarn emette un ghigno malvagio e punta lo scettro contro di te, ma stranamente non senti alcun mancamento né senso di debolezza, come invece ti era successo ad Antah. Gli occhi malati di Magnaarn si spalancano per la sorpresa, e in un attimo capisci che adesso è lui ad essere impaurito: ti minaccia di morte, ma con voce tremante... non è sicuro del suo potere. Poi i tuoi sensi percepiscono un'altra presenza, una presenza magica. Una voluta di fumo emerge da dietro un'altra tenda, evocata dallo stesso Magnaarn: riconosci all'istante l'informe forza vitale di uno stregone Nadziranim. Senti Magnaarn impartire un ordine psichico e ordinare alla creatura di ucciderti; questa ubbidisce immediatamente, attraversa rapidamente la stanza cambiando forma mano a mano che ti si avvicina. Quando si trova a meno di un metro da te, si solidifica in qualcosa di talmente orribile e spaventoso da lasciarti paralizzato.

Vai al **42**.

162

Il tuo colpo micidiale finisce la creatura, facendola cadere nelle acque impetuose del fiume sotterraneo. Essa galleggia in superficie per qualche istante, le braccia che mulinellano nell'aria, e poi scompare per sempre in un ribollire di schiuma.

Soddisfatto della tua vittoria, afferri la catena, la tiri e sollevi la saracinesca di qualche centimetro; ti stendi a terra, strisci sotto le sbarre di ferro arrugginito e prosegui lungo il tunnel a passo sostenuto. Un centinaio di metri più avanti il tunnel svolta verso sud; vedi una rampa di scale umide e scivolose che sale verso un'arcata immersa nell'oscurità più totale.

Se decidi di salire le scale per raggiungere l'arcata, vai al **33**.

Se invece preferisci lasciar perdere la scala e proseguire lungo il tunnel, vai al **274**.

163

Ritorni velocemente alla barca per svegliare il tuo compagno. Prarg non risponde subito ai tuoi richiami, sicché sei costretto a scuoterlo violentemente fino a quando non si desta.

"Cosa... cosa succede?" bofonchia, cercando di liberarsi dalla tua stretta.

"Svegliati, capitano" rispondi, "ci sono guai in vista!"

La parola 'guai' risveglia bruscamente Prarg dal suo torpore: il Lenciano si toglie di dosso le coperte, sguaina la spada e ti segue mentre lo guidi lungo la riva del fiume. Quando raggiungete la cima, vedete una dozzina e più di Akataz, feroci cani da combattimento usati dai guerrieri Drakkar: li hai già incontrati molte altre volte nel corso delle tue avventure, e proprio grazie alle tue passate esperienze sai già qual è il loro punto debole: sono particolarmente sensibili agli attacchi psichici.

Indirizzi perciò le tue facoltà Ramas contro il capo del branco e ti prepari a sferrare un attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale è 6 o meno, vai al **242**.
Se è 7 o più, vai al **99**.

164

La sentinella crolla a terra ma, prima che riesca a dare l'allarme, tu e Prarg balzate agilmente oltre il parapetto e, armi alla mano, sferrate un terribile attacco contro gli occupanti della trincea. In meno di cinque secondi riuscite a eliminare tutti e quattro i Drakkar senza dar loro nemmeno il tempo di sguainare le spade.

Ansiosi di mantenere il vantaggio che siete riusciti a guadagnare, abbandonate in fretta la postazione di guardia e coprite di corsa il tratto scoperto che vi separa dai primi edifici della città. Prarg indica una viuzza laterale che si trova in mezzo ai resti di due edifici distrutti dal fuoco; lo segui rapidamente mentre egli ne imbocca la buia entrata.

Vai al **178**.

165

Malgrado la stanchezza, il cavallo riesce a saltare oltre il fossato e a portarvi sani e salvi dall'altra parte. Per mezzo miglio costeggiate il bordo della foresta di Tozaz, poi, quando i nemici non possono più vedervi, ritornate sulla strada e scappate verso nord.

Vai al **230**.

166

Ti allontani dai corpi delle due sentinelle e senti delle urla allarmate echeggiare nella strada: sul tetto della stalla è appena divampato l'incendio. I soldati Drakkar cadono in preda al panico mentre cercano freneticamente di sedare le fiamme e allo stesso tempo di recuperare i cavalli, che corrono imbizzarriti per le strade della città.

Ti precipiti dalla parte opposta dell'armeria, raggiungi la porta e sollevi il pesante chiavistello di ferro che la assicura. Fuori, vedi che le sentinelle stanno abbandonando i loro posti di guardia per correre a spegnere l'incendio che ormai sta divorando le stalle. I Lenciani sono tutti in piedi: si sono raggruppati nei pressi dell'entrata del campo e, non appena anche l'ultima delle sentinelle si allontana, si precipitano in avanti e forzano i cancelli. Guidati dal capitano, attraversano di corsa la piazza e si dirigono verso l'armeria, sbattendo per terra qualsiasi Drakkar che abbia la sfortuna di trovarsi sulla loro strada. Con alte grida eccitate, si riversano nell'edificio e si equipaggiano d'armi di ogni tipo.

"Prendiamo la città!" grida il capitano, e, in mezzo a gridi di battaglia del tipo: "Per Lencia" e "Per la stirpe di Sarnac!", gli emaciati Lenciani lo seguono, ubbidendo senza indugio al suo comando.

Cerchi di raggiungere il capitano, il cui nome - come vieni a sapere - è Schera, ma prima di riuscirvi vieni trascinato in mezzo alla strada dalla folla urlante di soldati.

Vai al **39**.

167

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita "Blocca Proiettile", e un attimo dopo la prima freccia si immobilizza a mezz'aria. Grazie alla tua fulminea reazione, il dardo non colpisce il capitano; purtroppo, però, l'incantesimo non ha il potere di bloccare anche il secondo proiettile, il quale raggiunge il suo bersaglio. La punta d'acciaio scava un solco profondo nel tuo polso sinistro, e un dolore lancinante ti si propaga lungo il braccio e raggiunge la tua testa: perdi 4 punti di Resistenza.

Le sentinelle armeggiano con gli archi nel disperato tentativo di far partire un'altra scarica di frecce, ma prima che esse abbiano il tempo di ricaricare, voi siete già scomparsi tra le rocce. Ben presto raggiungete una baietta riparata; qui il capitano Prarg trova un'ancora arrugginita, un segnale appositamente lasciato dagli agenti di Re Sarnac allo scopo di indicarvi la direzione in cui si trova la grotta all'interno della quale è stata nascosta la barca con le provviste. Trovata la grotta, tu e Prarg trascinate la barca lungo la spiaggia, ammainate la vela nera come la pece e poi fate scivolare lo scafo sulle acque gelide del Tentarias.

Una volta a bordo, tu badi alla vela mentre Prarg siede al timone. Il vento vi è favorevole, e in pochi minuti la piccola imbarcazione veleggia tranquilla verso l'estremità occidentale del canale della Palude Infernale, a venti miglia di distanza. Chiedi a Prarg se il buio estuario che state per raggiungere abbia un nome, e lui ti risponde: "Sì, ce l'ha. I guerrieri Drakkar lo chiamano il 'Canale di Dakushna'; Dakushna è il Signore delle Tenebre che un tempo comandava la città-fortezza di Kagorst. Dicono che sia un nome molto adatto: il passaggio è pieno di insidie, oscuro e pericoloso proprio come l'essere di cui porta il nome".

Vai al **60**.

168

Facendo ricorso alle tue facoltà, pieghi l'animale al tuo volere e conversi con lui. Le sue risposte sono rudimentali, ma riesci ugualmente a capire che molti guerrieri a cavallo si stanno avvicinando al fiume da nord.

Racconti ciò che hai scoperto al capitano Schera e al barone Maquin, e quindi il barone osserva: "Sembra proprio che un plotone di cavalieri Drakkar stia venendo da questa parte".

Il capitano, che è giunto alle medesime conclusioni, dà ordine ai suoi uomini di rimanere nascosti.

Vai al **71**.

169

La sentinella vede il tuo Anello a Sigillo e i suoi sospetti svaniscono immediatamente; l'anello deve appartenere a un rango molto alto nell'esercito volontario di Magnaarn, perché i due Tukodak si mettono rigidi sull'attenti dopo essersi inchinati in segno di rispetto. Tu e Prarg vi avvicinate alle porte ed entrate senza esitazione. Una volta dentro, le tue fattezze ritornano quelle di sempre; dopo di che prosegui in fretta la tua ricerca della Pietra della Dannazione di Darke.

Vai al **221**.

170

Estrai rapidamente una freccia e prendi la mira attraverso la saracinesca. Purtroppo, però, i Tukodak si servono di Prarg come scudo umano. La voce crudele echeggia nuovamente tra le pareti: "Metti giù quell'arco, Lupo Solitario, o altrimenti farò uccidere il tuo amico".

La tua rabbia svanisce immediatamente. Capisci che non si tratta di una minaccia vana e, anche se con riluttanza, obbedisci al comando.

Vai al **200**.

171

I dardi micidiali saettano verso di voi, ma i tuoi pronti riflessi riescono a mettere in salvo sia te che il tuo compagno. Con il palmo della mano spingi in avanti il capitano, facendogli così schivare la prima freccia; poi balzi fulmineo di lato ed eviti anche la seconda. Le sentinelle armeggiano con gli archi nel disperato tentativo di far partire un'altra scarica di frecce, ma prima che esse abbiano il tempo di ricaricare, voi siete già scomparsi tra le rocce.

Ben presto raggiungete una baietta riparata; qui il capitano Prarg trova un'ancora arrugginita, un segnale appositamente lasciato dagli agenti di Re Sarnac allo scopo di indicarvi la direzione in cui si trova la grotta all'interno della quale è stata nascosta la barca con le provviste. Trovata la grotta, tu e Prarg trascinate la barca lungo la spiaggia, ammainate la vela nera come la pece e poi fate scivolare lo scafo sulle acque gelide del Tentarias. Una volta a bordo, tu badi alla vela mentre Prarg siede al timone. Il vento vi è favorevole, e in pochi minuti la piccola imbarcazione veleggia tranquilla verso l'estremità occidentale del canale della Palude Infernale, a venti miglia di distanza. Chiedi a Prarg se il buio estuario che state per raggiungere abbia un nome, e lui ti risponde: "Sì, ce l'ha. I guerrieri Drakkar lo chiamano il 'Canale di Dakushna'; Dakushna è il Signore delle Tenebre che un tempo comandava la città-fortezza di Kagorst. Dicono che sia un nome molto adatto: il passaggio è pieno di insidie, oscuro e pericoloso proprio come l'essere di cui porta il nome".

Vai al **60**.



172

Balzi addosso all'ignaro lanciere, e lo sbalzi di sella. Prima che lui si riprenda, tu afferri le redini, calmi il cavallo imbizzarrito e poi parti al galoppo verso la piazza, tenendo tesa la lancia davanti a te e infilandoti nella massa di soldati Drakkar che ti separano dalla piattaforma.

Vai al **63**.

173

Con l'aiuto delle tue facoltà Ramas, individui delle impronte ghiacciate sotto il manto più fresco di neve. Sono tracce di zoccoli di cavalli e di ruote di carri e risalgono all'incirca a una settimana fa. Ve ne sono molte di più di quante ti aspettavi di trovare, e capisci subito che non sono state lasciate soltanto dal seguito di Magnaarn. Prima di lasciare la base e dirigersi verso ovest, egli deve essere stato raggiunto da numerosi rinforzi.

Nel corso della tua ricerca trovi anche degli avanzi di cibo, che consumi immediatamente: perdi 3 punti di Resistenza. Dopo aver soddisfatto la tua curiosità (e anche il tuo stomaco vuoto), decidi di allontanarti dalla radura e di seguire le tracce che portano verso ovest.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **227**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **131**.

174

La creatura è stata gravemente ferita, ma i suoi poteri psichici riescono a bloccare il dolore, permettendole di portare avanti il suo attacco.

Vai al **297**.

175

Sali rapidamente le scale, e mano a mano che avanzi l'aria si fa sempre più fredda. Conti centocinquanta scalini prima di arrivare in una sala ingombra di massi e di detriti; l'unica porta che vedi è bloccata dalle macerie e da grosse lastre di marmo che ti impediscono di uscire, ma non è la porta ad attrarre la tua attenzione, bensì una stretta apertura circolare che si trova al centro del soffitto: è da lì che proviene il flusso d'aria fresca.

Ti avvicini e ispezioni il foro; è quasi totalmente immerso nell'oscurità, ma riesci ugualmente a scorgere un debole bagliore di luce grigiastra e a sentire in lontananza il sibilo del vento. Senti però anche un altro rumore, un rumore simile a un ronzio d'insetti. Fissi lo sguardo nell'oscurità e all'improvviso capisci che il ronzio proviene da numerosi nidi di insetti che si trovano all'interno della parete del camino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **240**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **281**.

176

Mentre i pochi sopravvissuti del branco si allontanano nella foresta, tu aiuti Prarg ad alzarsi in piedi; il Lenciano ha diverse ferite alle braccia e alle gambe, e per tornare alla barca devi sorreggerlo quasi completamente. Più volte egli si scusa per essersi addormentato durante il suo turno di guardia, ma tu ti rifiuti di addossargli tutta la colpa.

Servendoti delle tue innate facoltà Ramas, curi le ferite di Prarg e ti assicuri che non vi sia pericolo di infezione. Lui si riprende in fretta, ma l'impiego delle tue capacità risananti ti indebolisce: perdi 5 punti di Resistenza.

Vai al **215**.



(fig. 10) Il capitano Prarg è in piedi sopra il corpo del mago.

177 *(fig. 10)*

All'improvviso il mago grida di dolore e di sorpresa e leva in aria le mani simili ad artigli. Il fascio di energia destinato a te colpisce la parete sopra la tua testa, causando un foro largo almeno due metri. Dopo che il fumo dell'esplosione si è diradato, levi lo sguardo e vedi, ritto accanto al corpo del mago con la spada ancora grondante di sangue, il capitano Prarg. Lanciando un grido di vittoria egli scavalca il corpo del mago e corre a soccorrerti. Con il suo aiuto, ti liberi dall'intrico di corpi e ti alzi in piedi.

"Ben ritrovato, signore" ti saluta Prarg con calore. "Temevo che foste morto nel Tempio di Antah".

"Anch'io pensavo che tu fossi morto, Prarg" rispondi, ringraziando gli dei per averlo preservato. "Sembra che il fato abbia disposto diversamente delle nostre vite".

"Ho avuto fortuna" dice Prarg. "Sono scappato da Magnaarn. Ma presto, signore. Non c'è tempo per i racconti, ora. Seguitemi: so dove si nasconde Magnaarn".

Vai al **36**.

178

L'oscura viuzza conduce in una piazza dove un tempo le grandi case dei nobili di Lencia circondavano un tempio dedicato alla Dea Ishir, Alta Sacerdotessa della Luna. Ora la piazza, come il resto della città, non reca più quasi nessuna traccia delle sue origini lenciane. Quando i Drakkar catturarono Ferndour - così veniva chiamato questo posto - tutte le case antiche e gli

edifici secolari furono demoliti. Al loro posto, con il legno ricavato dalla foresta circostante, vennero eretti orrendi dormitori e case comuni. Le vie fredde e funzionali, adatte alla marcia delle truppe Drakkar, presero il posto dei viali eleganti, delle ampie piazze e delle viuzze pittoresche.

Dall'oscurità del vicolo osservate un piccolo carro coperto e una truppa di stanchi soldati Drakkar fare il loro ingresso nella piazza da nord. La piccola processione svolta a destra e si avvia verso un viale che conduce fuori dalla piazza fino al centro della città. Il quartier generale di Magnaarn si trova nel cuore di Shugkona, e, con la notte che si avvicina, Prarg suggerisce di seguire la truppa approfittando della copertura del buio. Stai per esprimere il tuo assenso quando la porta di un edificio vicino si apre, e tre massicci Drakkar ubriachi fradici escono nel vicolo.

Balzate entrambi all'indietro per nascondervi, Prarg dietro una pila di ceste vuote, tu dietro a dei tronchi mezzi marciti. Nell'attimo in cui tocchi terra senti prima le travi cedere, poi, in un momento di puro terrore, il vuoto sotto i piedi; un secondo dopo precipiti a capofitto nell'oscurità: le travi marce di una trappola si sono sfasciate sotto il tuo peso e ora ti ritrovi in una cella umida e buia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **237**.
Se è 5 o più, vai al **58**.

179

Balzi oltre la fessura e atterri dall'altra parte; corri verso le tende dietro le quali Magnaarn è scomparso, le sposti e vedi una rampa di scale. Sali e ti ritrovi in una torretta in cima alla Torre di Palazzo, il punto più alto della città di Darke.

Magnaarn è proprio davanti a te, la schiena ricurva premuta contro la parete coperta di neve, gli occhi febbricitanti che ti fissano allucinati. Senti che sta quasi per soccombere al malvagio potere della Pietra della Dannazione. Eppure, anche se si trova a pochi passi dalla morte e dalla dannazione eterna, trova la forza di sfidarti a combattimento.

"Molto bene, Drakkar" rispondi, "che il combattimento abbia inizio".

Comandante in Capo Magnaarn
(con Scettro di Nyras):
Combattività 50 — Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

180

Con velocità fulminea prendi la mira e fai partire due frecce che si conficcano in profondità nel ventre coperto di scaglie delle due creature della palude. L'effetto è immediato: i Ciquali lanciano un grido acuto, levano in alto le braccia e piombano all'indietro nella melma. Estrai un'altra freccia e ti getti un'occhiata alle spalle: il tuo compagno ha perduto la spada ed è ora impegnato in una disperata lotta corpo a corpo con uno dei Ciquali: il combattimento sta volgendo in suo sfavore. La creatura è di gran lunga la più grossa

dell'intero gruppo, e il suo corpo massiccio è quasi interamente protetto da una macabra armatura di ossa umane. Ansioso di portargli aiuto, levi l'arco e prendi la mira, ma poiché i due sono avvinghiati e si muovono continuamente, non osi far partire il proiettile per paura di colpire il capitano. Poi, ad un potente gancio del pugno squamato, Prarg crolla a terra privo di sensi: ora puoi mirare contro il suo avversario.

Se vuoi mirare contro la testa della creatura, vai al **111**.

Se decidi di mirare contro il suo gozzo, vai al 38.

Se preferisci far fuoco contro la parte superiore del petto della creatura, vai al **228**.

(Ricordati comunque di cancellare tre frecce.)



181

Per un attimo terribile senti un dolore fortissimo esploderti in tutto il corpo; poi una nebbia rossastra ti riempie la mente e la vista ti si annebbia. Le redini ti scivolano di mano e tu cadi sul selciato coperto di neve. Batti la testa e perdi conoscenza, purtroppo per non riprenderla mai più. In un attimo le sentinelle Drakkar vi sono addosso e vi finiscono senza pietà.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui, a Shugkona.

182

Vi affrettate lungo il corridoio battuto dal vento fino a quando non giungete nei pressi di un angolo. Purtroppo Prarg volta prima che tu abbia il tempo di avvertirlo, ritrovandosi così di fronte ai rozzi lineamenti di un Sergente dei Cavalieri della Morte Drakkar. Le imprecazioni del guerriero echeggiano tra le pareti del corridoio mentre estrae la spada e avanza minaccioso verso il tuo imprudente compagno.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **241**.

Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **113**.

183

La freccia sibila in aria ma, proprio quando sta per raggiungere il bersaglio, l'ufficiale si volta a fronteggiare la truppa e il dardo colpisce la lama dell'ascia. Per qualche secondo il Drakkar rimane in silenzio, scioccato per quell'attacco inaspettato; poi, all'improvviso, indica con il dito verso la torre del magazzino di grano e comincia a gridare come un ossesso:

"Lassù! La finestra! La freccia è partita di lassù!"

Vai al **254**.

184

Raggiungi la strada principale e vedi il capitano Schera che ti fa cenno di raggiungerlo dalla porta di una locanda in rovina.

"Qui" grida lui, "ho trovato qualcosa!"

"Cos'è?" chiedi, entrando nella locanda.

"Vieni a dare un'occhiata" risponde, e ti conduce in cima ad una rampa di scale che scendono in una cantina buia e umida.

Vai al **197**.

185

Il capo Ciquali ruggisce di dolore, precipita oltre il parapetto e in pochi secondi scompare sotto la superficie melmosa del canale. A quella vista, i rimanenti Ciquali si allontanano dalla barca e spariscono veloci come erano venuti, tuffandosi sotto i bui flutti melmosi.

Sulla palude cala nuovamente il silenzio: per un lungo momento rimani con le orecchie tese, temendo qualche inganno. Poi, a poco a poco, ti rilassi: se ne sono andati.

Con l'aiuto delle tue facoltà curative, Prarg riacquista subito conoscenza e si riprende in fretta. Anche la barca non ha risentito molto dell'assalto delle creature anfibie, sicché potete proseguire il vostro viaggio senza altro indugio. Una volta oltrepassato il mucchio d'alghe e di canne, issate immediatamente la vela, e subito il vento vi spinge veloce verso nord lungo il canale.

L'incontro con i Ciquali ti ha fatto venire fame. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **322**.

186

Fai immediatamente ricorso alle tue capacità curative per neutralizzare l'effetto del veleno e salvare Prarg. Il tuo amico è salvo, ma tu hai perso 3 punti di Resistenza.

Vai al **325**.

187

Vi inoltrate nella foresta mantenendo un ritmo di marcia sostenuto. Qui, in questa parte del Tozaz, la neve che copre il terreno non è molta grazie alla copertura dei fitti rami sovrastanti, perciò riuscite a progredire speditamente. Camminate da un'ora circa quando un rumore improvviso ferma i vostri passi. Guardi in alto, e una valanga in miniatura cade dai rami sovrastanti inondandoti il viso e le spalle di candidi fiocchi. Prarg ride mentre tu sputacchi e ti pulisci gli occhi; levi lo sguardo e vedi un uccello dalle ali grigie levarsi in volo e sparire verso ovest.

"Per tutti gli dei, ho una fame da lupo!" esclama Prarg, appoggiandosi stancamente a un tronco. "Darei non so cosa per una bistecca e un piatto di patate arroste".

Il capitano non ha più mangiato da dopo che siete arrivati a Shugkona, e capisci che gli stenti della sua prigionia e le fatiche della fuga lo hanno indebolito molto. Deve mangiare subito, altrimenti non sarà in grado di proseguire.

Se possiedi un Pasto, vai al **68**.
Altrimenti, vai al **282**.

188

Ti svegli alle prime luci dell'alba e cominci a ispezionare tutte le casupole; ma, sia che siano state razziate dai Giak o che siano state ripulite di proposito per non lasciare traccia, non trovi niente di utile. Riesci però a scovare del cibo preservato dal freddo per farti un'abbondante colazione: recupera 3 punti di Resistenza.

Dopo aver mangiato, raccogli il tuo equipaggiamento e ti avvii lungo la riva del fiume in direzione ovest. Il paesaggio è cupo, triste, privo di qualsiasi colore. Il senso di desolazione è acuito dall'ululare del vento tra i rami e dall'occasionale gracchiare dei corvi. Cinque miglia più avanti ti imbatti in un'altra casupola di legno che si trova sul bordo del fiume. Ti aspetti di trovarla vuota come quelle nei pressi dell'imbarco del traghetto; e invece all'interno trovi una barca e un paio di remi in buone condizioni. Rincuorato da questa scoperta, trascini la barca fino al fiume, sali a bordo e dai inizio al viaggio verso Darke.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 73.
Se va da 5 a9, vai al **293**.

189

Prarg compie un ampio giro verso ovest per evitare di cadere nelle grinfie del nemico. La deviazione vi conduce in una zona impervia della foresta, mai esplorata in precedenza dalla tua guida, il che vi costringe ad avanzare con molta lentezza. Avete coperto meno di sei miglia quando i sempre più frequenti segnali di pattuglie Drakkar e la poca luce vi costringono ad accamparvi per la notte. Scegliete un grosso e sicuro ramo d'albero a quindici metri da terra come giaciglio per la notte; vi assicurate con una fune e vi preparate a dormire. Ora sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **90**.

190

Fai ricorso alla tua energia psichica per creare nelle profondità della tua mente tre fasci di energia pura. Mentre osservi i tre Gorodon che si avvicinano, questi tre fasci crescono di forza e intensità fino ad assomigliare a un grumo di meteoriti infuocate. I Gorodon aumentano di velocità e corrono a balzi nelle acque basse e limacciose, gli occhi iniettati di sangue e le corna abbassate, pronte a impalarti sulla loro affilatissima punta. Ti sono quasi addosso quando, chiudendo e aprendo gli occhi di scatto, lanci i fasci di energia direttamente contro i cervelli dei tre mostri. L'effetto è immediato e devastante: è come se il potente colpo di un enorme martello invisibile avesse spiaccicato le loro teste.

Le tre bestie crollano nella melma della palude, le corna che affondano nel fango, i torsi possenti che continuano a trascinarsi in avanti a causa dell'impeto del loro attacco. Per qualche secondo i loro corpi continuano a rotolare su se stessi nella melma; poi, all'improvviso, si fermano e rimangono immobili.

Vai al **284**.

191

Scavalchi il corpo e corri giù per il corridoio con Prarg alle calcagna. Presto arrivate ad un incrocio dal quale si dipartono due corridoi, uno verso destra e l'altro verso sinistra. Fai ricorso alle tue Arti Ramastan e percepisci una fortissima concentrazione di male all'estremità del corridoio di destra. Ti sforzi di individuarne la fonte... è la Pietra della Dannazione di Darke! Riveli a Prarg quanto hai scoperto, e assieme imboccate il corridoio di destra. Dopo pochi metri un massiccio portale di ferro vi impedisce di proseguire oltre.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o Dell'Interpretazione, vai al **214**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **229**.



192

Davanti a voi si stende un lago ghiacciato, largo più di un miglio dal punto in cui vi trovate. Un vento gelido spazza la sua superficie scintillante, alzando i fiocchi di neve appena caduti in mulinelli che danzano in aria simili ad arcolai. Osservi silenziosamente il lago e la linea di alberi dall'altra parte, e la mente ti si riempie di dubbi. Il Tempio di Antah si trova dall'altra parte, di questo sei sicuro, e la via più rapida per arrivarci sarebbe attraversare il lago; ma non c'è alcuna copertura e nessun modo per capire se il ghiaccio sia spesso o no. Ciò nonostante, girare intorno al lago ritarderebbe di molto la vostra missione e darebbe ai vostri nemici il tempo di raggiungervi.

Alla fine decidi di rischiare e di attraversare il lago. Dapprima la superficie ghiacciata risulta solida, e tu e Prarg avanzate speditamente; ma quando state per raggiungere il centro, i tuoi sensi ti avvertono che c'è qualcosa che non va.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del sole Ramas o più, vai al **55**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **37**.

193

Cominci a scendere e subito scopri che la parete irregolare della voragine offre moltissimi appigli e appoggi, agevolandoti moltissimo la discesa. Ti cali fiducioso verso il fiume, ma dopo qualche minuto ti imbatti in un'area della parete estremamente pericolosa: la pietra si fa liscia, secca e friabile, e il pericolo di precipitare diventa altissimo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se sei già diventato un Grande Guardiano Ramas o più, aggiungi 1.

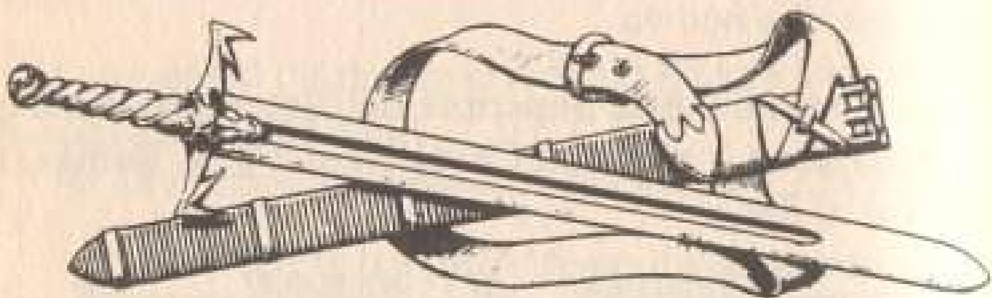
Se il totale va da 0 a 6, vai al **210**.

Se è 7 o più, vai al **114**.

194

Mentre i dardi micidiali saettano verso di voi, con il palmo della mano spingi in avanti il capitano. Grazie al tuo gesto fulmineo, la prima freccia non lo colpisce, però tu non hai il tempo di schivare la seconda. La punta d'acciaio scava un solco profondo nel tuo polso sinistro, e un dolore lancinante ti si propaga lungo il braccio e raggiunge la tua testa: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **60**.



195

Scavalchi il corpo del lanciere e ti issi in sella. Afferri le redini, calmi il cavallo imbizzarrito e poi parti al galoppo verso la piazza, tenendo tesa la lancia davanti a te e infilandoti nella massa di soldati Drakkar che ti separano dalla piattaforma.

Vai al **63**.

196

I tuoi sensi sviluppati avvertono un odore sgradevole che sta impregnando l'aria densa di vapore. È l'odore di un animale ostile. La bestia non si trova in questa stanza, ma da qualche parte non troppo lontano.

Ti avvii verso un'arcata che si diparte dalla parete opposta, percorrendo con cautela il pavimento scivoloso e coperto di detriti di questa stanza poco invitante. Oltre l'arcata si trova un corto tunnel che termina in un incrocio, dal quale un corridoio più ampio si diparte verso est e verso ovest. L'odore animale in questo punto è più forte e proviene dal tunnel di ovest. Scegli perciò di imboccare quello che si diparte verso est.

Vai al **26**.

197

In un angolo della cantina vedete due stivali macchiati di sangue che fuoriescono da un ammasso di travi di legno crollato dal soffitto. Vi avvicinate e scoprite che appartengono a un soldato di Lencia gravemente ferito e ormai quasi completamente privo di sensi. Schera ti aiuta a spostare le travi annerite dal fumo che inchiodano a terra il poveretto, dopo di che, facendo ricorso alle tue arti Ramastan, curi le ferite del soldato. Qualche minuto più tardi egli riacquista conoscenza e ti dice il suo nome: Hul Sendal.

Trasportate l'uomo sulla riva del fiume e lo adagiate delicatamente nella tua barca. Gli uomini del capitano sono riusciti a ricavare una breccia larga abbastanza da fare passare una barca; ad una ad una, le imbarcazioni della vostra piccola flotta attraversano la breccia e proseguono il viaggio lungo il fiume. Tu trascorri qualche tempo in compagnia del soldato ferito, cercando di curargli le ferite. Egli ti racconta che tutto il suo reggimento è stato distrutto in battaglia; ti narra di come Magnaarn si sia servito del suo scettro per appiccare il fuoco alla città, e di come lui sia riuscito

a sopravvivere per sei giorni grazie soltanto a qualche manciata di neve. La narrazione della battaglia è davvero terribile, tanto da farti temere che ormai sia troppo tardi per impedire a Magnaarn di riprendere il controllo della città di Darke.

Vai al **208**.

198

Sfoderi la tua arma e ti lanci in avanti per attaccare il Drakkar, deciso a finirlo prima che egli abbia il tempo di dare l'allarme.

Sergente Drakkar:
Combattività 32 Resistenza 29

Dal momento che hai attaccato con velocità fulminea, ignora ogni perdita di Resistenza che ti viene inflitta durante il primo scontro del combattimento.

Se vinci, vai al **53**.

199

La freccia ti manca per un soffio, ma nel gettarti a terra, ti graffi i palmi delle mani contro un tronco caduto: perdi 1 punto di Resistenza.

Vai al **141**.

200 *(fig. 11)*

Dalle tenebre del passaggio segreto fuoriesce il comandante in capo Magnaarn. È un uomo molto alto - quasi due metri - e molto robusto. Ha il corpo inguaiato in un'armatura attillata come se fosse una seconda pelle. Ha i lineamenti rozzi, quasi repellenti, accentuati da una cicatrice che gli scende diagonalmente dalla



(fig. 11) Il Comandante in capo Magnaarn ti fissa da oltre la saracinesca.

cima dei capelli rossastri fino al lobo dell'orecchio sinistro.

Si avvicina con fare arrogante alla saracinesca e ti fissa negli occhi. Per un attimo ti viene in mente di attaccarlo, ma i tuoi sensi percepiscono che il campo d'energia che lo circonda è potentissimo, tanto da indebolire già adesso i tuoi poteri psichici. Magnaarn infila la mano nella tasca sotto il mantello ed estrae una gemma nera che si porta all'altezza del viso. Le venature scarlatte della gemma scintillano sinistramente, danzando come serpenti. Un'incredibile debolezza si impossessa di te e ti costringe a inginocchiarti: la Pietra della Dannazione ha una forza quasi irresistibile.

"Ti aspettavo, Lupo Solitario" dice Magnaarn con tono condiscendente. "Ho saputo del tuo piano fin da quando le mie spie mi hanno avvertito del tuo arrivo a Vadera. Dopo tutto, non può che esserci una ragione per far venire il Grande Maestro dei Ramas fino a Lencia. Eppure, come puoi vedere, sei arrivato troppo tardi, e non puoi più fermarmi".

Magnaarn si volta verso le sue guardie Tukodak e ordina loro di condurre via Prarg. Cerchi di protestare, ma non riesci a trovare la forza per parlare. Il comandante sorride della tua debolezza.

"Sappi questo, Grande Maestro. Ora che possiedo la Pietra della Dannazione, niente potrà fermarmi. Tu eri l'unica minaccia per la mia vittoria, ma ora non lo sei più".

E con ciò, si allontana dalla saracinesca e segue le sue guardie, che conducono Prarg nel passaggio segreto. "Addio" ti dice ironicamente, prima di scomparire oltre il portale, "e ricorda le mie prime parole: benvenuto nella tua tomba".

Con queste parole che ti echeggiano nella mente, lo guardi scomparire oltre il passaggio segreto.

Vai al **43**.

201

Il tuo proiettile colpisce con precisione mortale. L'ufficiale Drakkar lascia cadere l'ascia, afferra la freccia che gli si è conficcata dritta in gola, cerca di gridare, ma il dardo gli ha distrutto la laringe; lentamente, si accascia a terra e rotola giù dalla piattaforma senza emettere un solo lamento. Per qualche secondo i soldati Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore. Poi una voce solitaria grida allarmata: "Lassù! La freccia è partita di lassù!"

Vai al **336**.

202

Grazie ai tuoi sviluppatissimi sensi, avverti la presenza di qualcosa in cima alla collinetta che guarda su questo tratto di spiaggia. Distingui un debole scintillio d'acciaio e immediatamente avverti Prarg, il quale subito corre a nascondersi tra le rocce circostanti. Rimanete in ascolto trattenendo il respiro, mentre due sentinelle Lenciane si allontanano dalle loro postazioni e scendono a riva. Perlustrano la spiaggia e poi, scuotendo la testa, si voltano e tornano sui loro passi, fermandosi a controllare con la punta delle lance dei grossi mucchi d'alghe lasciate a riva dalla bassa marea.

Mentre le sentinelle risalgono la collina, tu e Prarg scivolate rapidamente fuori dal vostro nascondiglio e proseguite in fretta.

Vai al **273**.

203

Con l'odore del tuo mantello bruciacchiato che ti riempie le narici, ti inginocchi di fronte al portale e cerchi di far girare il lucchetto. Il meccanismo è semplicissimo, e ti basta un minuto per farlo funzionare.

Comunque, prima che tu riesca a uscire da questa stanza, alcune gocce di acido corrosivo cadono sul tuo zaino e sul tuo equipaggiamento. Cancella dal Registro di Guerra gli Oggetti dello Zaino numero 1 e 4, un Oggetto Speciale a tua scelta oppure (se ne possiedi uno) un Arco.

Vai all'**11**.

204

Un audace piano ti si forma nella mente. Servendoti della tua Arte, fai in modo che i tratti del tuo viso subiscano una modificazione e assumano le caratteristiche tipiche di un guerriero Drakkar. Dapprima Prarg rimane allarmato da questa improvvisa e impressionante metamorfosi e fa un balzo all'indietro, ma tu lo tranquillizzi e gli dici che si tratta di un cambiamento temporaneo che fa parte del piano per accedere al tempio.

Prarg farà finta di essere tuo prigioniero, e tu di essere una sentinella Drakkar che ha ricevuto ordini a Shugkona da parte del Comandante in Capo Magnaarn in persona. Prarg si dice d'accordo, mette le mani dietro la schiena come se fossero legate, e tu lo scorti verso le porte del tempio. Mentre ti avvicini, ti rivolgi alle sentinelle Giak e comunichi loro che il Comandante Magnaarn ha voluto che quel prigioniero fosse condotto lì. I due Tukodak esitano, visibilmente perplessi. Non conoscono i desideri del loro padrone e sono piuttosto sospettosi. Mentre percorri il viale d'accesso, uno dei due leva la lancia e la punta contro di te.

Se possiedi un anello a Sigillo, vai al **169**.
Se non possiedi questo oggetto, vai al **57**.

205

Il tuo acutissimo udito distingue il flebile rumore di qualcuno o qualcosa che gratta contro la pietra. Poi noti una serie di piccoli fori che si aprono da entrambi i lati, a un metro e mezzo d'altezza dal pavimento e, a malapena visibili all'interno dei fori, delle punte di lancia sicuramente avvelenate.

"Giù!" gridi, e ti getti a terra. Un attimo dopo una scarica mortale di dardi fuoriesce dalle pareti del corridoio. I tuoi riflessi fulminei hanno salvato te e Prarg da morte sicura, ma purtroppo una delle frecce rimbalza contro la parete e, cadendo a terra, ferisce il tuo compagno alla spalla.

Vai al **186**.

206

La sentinella crolla a terra, gridando: "Gaz rekenarim! Gaz rekenarim!"

Immediatamente gli altri Drakkar reagiscono all'allar-

me: balzano in piedi e afferrano le spade puntandole contro di voi mentre saltate oltre il parapetto; una di esse ti penetra nella coscia, un'altra nella spalla, ma fortunatamente non si tratta di ferite mortali: perdi 4 punti di Resistenza.

"Per Sarnac e per Lencia" grida Prarg, mentre piombate fianco a fianco all'interno della trincea e vi preparate ad affrontare in combattimento le quattro sentinelle Drakkar.

Sentinelle Drakkar:
Combattività 29 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **4**.

207

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Mano di Fuoco" e punti il dito indice della mano destra contro la serratura circolare. Un formicolio ti si diffonde per tutto il braccio, poi una scarica di energia scende fino alla punta del tuo dito e si materializza in un fascio di luce bluastra che si inarca verso il lucchetto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **147**.
Se va da 8 in poi, vai al **255**.

208

Ad ovest di Odnenga, il fiume procede diritto e attraversa la pianura innevata del Nyras Meridionale. È un paesaggio deserto, che non offre alcuna copertura, eppure il capitano Schera raccomanda ai suoi uomini di tenere gli occhi aperti, soprattutto quando le barche attraversano una macchia solitaria di pini battuti dal vento.

Nel tardo pomeriggio, quando la luce comincia a diminuire, giungete nei pressi di una piccola foresta fluviale che si erge proprio ai bordi del corso d'acqua; gli alberi crescono molto vicini al fiume, e le loro radici sono chiaramente visibili, simili a grumi di rampicanti avvolti nelle acque ghiacciate dello Shug. Stai osservando la sponda sinistra quando all'improvviso i tuoi sensi percepiscono un pericolo. Avverti il capitano, e questi fa cenno alle barche di raggiungere immediatamente la riva.

Essendo stato tu ad intuire il pericolo di un'imboscata, ti offri volontario per andare a perlustrare la zona e scoprire chi o che cosa si nasconda tra gli alberi. Schera si dice d'accordo e ordina a tre dei suoi uomini - tre guide molto esperte - di venire con te. Lui aspetterà lì il vostro ritorno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai all'**81**.
Se è 5 o più, vai al **275**.

209

Nell'attimo in cui il tuo cavallo è addosso alle sentinelle, fai partire un colpo micidiale contro la tempia di una di loro. Purtroppo, però, gli altri soldati ti

colpiscono con le loro lance, procurandoti profonde ferite alla gamba e al petto: perdi 8 punti di Resistenza.

Se ora il tuo punteggio di Resistenza è 15 o meno, vai al **181**.

Se è 16 o più, vai al **301**.



210

Sei quasi riuscito a superare questa sezione impervia della parete quando, mentre ti stai allungando per assicurare le dita a uno spuntone, la friabile roccia della parete cede sotto il tuo piede sinistro. Scivoli di lato e cadi a capofitto nella voragine, andandoti a schiantare tra i massi e le macerie ammonticchiati lungo la riva del fiume. La morte giunge istantanea.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui, negli abissi del Tempio di Antah.

211

Corri verso il tuo compagno sfilandoti lo zaino di spalla. Una volta vicino il più possibile al punto in cui egli è caduto, apri lo zaino ed estrai la corda. Prarg sta per essere seppellito dai ghiacci. Lanci una cima della corda, e lui allunga una mano nel disperato tentativo di afferrarla. Le sue dita riescono miracolosamente a serrarsi sulla cima e tu lo trascini lentamente fuori dall'acqua gelida.

Prarg ha la pelle violacea, e il suo corpo trema incontrollabilmente. Servendoti delle tue arti della medicina, gli trasmetti un po' del tuo calore corporeo; in pochi minuti egli si riprende dallo stato di shock, e il suo corpo riacquista la temperatura normale. Il tuo tempismo gli ha salvato la vita, ma ti è anche costato 3 punti di Resistenza.

Vai al **157**.



212

Tiri un profondo respiro, scuoti la testa come a schiarirti la mente, e senti tornarti le forze. Ti avvicini alla porta rotonda e osservi più da vicino lo strano lucchetto ottagonale.

Esso è composto da una serratura e da una serie di numeri. L'esperienza ti dice che si tratta di un lucchet-

to a due combinazioni: lo si può aprire sia con una chiave, sia battendovi sopra tante volte quante sono quelle indicate dal numero mancante nella serie.

Se possiedi una Chiave Verde, vai al **304**.
Altrimenti, vai all'**89**.

213

Cerchi attentamente tra le molte casse e borse personali del comandante Drakkar e trovi i seguenti oggetti, che forse potrebbero tornarti utili nel corso della tua missione:

Anello a sigillo
Arco
3 Frecce
Spada
2 Pozioni di Vigorilla (ciascuna delle quali ti restituisce 4 punti di Resistenza).
Clessidra
Chiave di Rame
Pugnale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **277**.

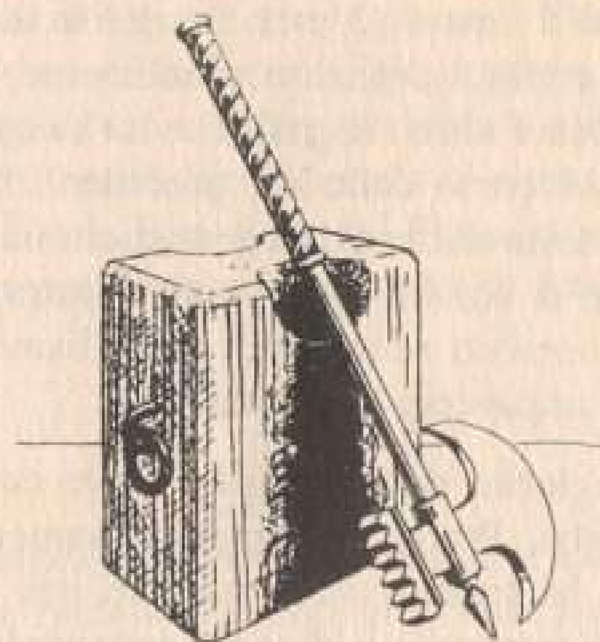
214

I tuoi sensi Ramas ti avvertono che, avvicinandovi alla porta, avete innescato una trappola.

Lanci un grido di avvertimento a Prarg, il quale reagisce con ammirevole velocità. Vi gettate a terra un attimo prima che dieci lame affilatissime fuoriescano da alcune aperture nascoste nel muro; dopo essersi incrociate sopra la vostra testa, le lame rientrano rapidissime nelle fessure tra i lastroni di pietra della parete.

Quando sei certo che la trappola non costituisca più un pericolo, ti alzi in piedi ed esamini la porta più da vicino.

Vai al **307**.



215

Ti risvegli all'alba; fate un po' di colazione e poi smontate il campo. In meno di un'ora siete pronti a proseguire il vostro viaggio verso la roccaforte di Magnaarn a Shugkona, ma prima dovete provvedere a liberarvi della barca. Prarg prende tante provviste quante gliene servono, poi con la spada buca in più punti lo scafo. Lanciate la barca verso il centro del fiume e la osservate affondare lentamente sotto la superficie. Nell'attimo in cui essa scompare, vi allontanate dalla riva e vi inoltrate tra gli alberi.

All'interno della foresta il mantello di neve che ricopre il terreno non è molto spesso grazie alla copertura dei folti rami sovrastanti, perciò potete avanzare più speditamente. La bellezza di questa densa foresta innevata ti colpisce con le sue trame intricate di ghiaccio e brina che si avvinghiano attorno ai rami verdi-azzurri e le splendenti cascate ghiacciate. Ciò nonostante, non ti dimentichi mai dei pericoli che possono essere in agguato e rimani all'erta. Prarg è in testa e guida il vostro cammino: avanzate rapidamente, oltrepassando uno dopo l'altro i segnali che lui ha appositamente lasciato nel corso delle sue precedenti missioni. Seguendo questo sistema di segnalazione nascosta, Prarg è in grado di condurti sano e salvo attraverso la fitta rete di avamposti e sentieri di pattugliamento Drakkar che corre attraverso la foresta.

A mezzogiorno circa, quando avete coperto più di venti miglia, Prarg ti fa improvvisamente cenno di fermarti; ha trovato qualcosa che non si aspettava affatto di trovare: un piccolo rettangolo di metallo arancione incastrato in un albero.

"Questo è un segnale Drakkar" ti dice, dopo un attento esame. "Li usano per segnare il perimetro dei loro accampamenti nella foresta. Non c'era l'ultima volta che sono stato qui, il che significa che ci deve essere un nuovo avamposto nei dintorni".

"Quanto vicino?" chiedi.

"Nel raggio di mezzo miglio, direi".

Per qualche secondo rimani immobile in ascolto. Chiudi gli occhi e ti concentri; le tue sviluppate facoltà percepiscono dei rumori verso nord. Sono rumori di natura diversa, ma non riesci a distinguere cosa sia a originarli.

Se decidi di andare a vedere di cosa si tratta, vai al **65**.

Se invece preferisci lasciare perdere, vai al **189**.

216

Dai stoicamente inizio al tuo viaggio nella fitta foresta in direzione ovest sulle tracce di Magnaarn e dei suoi soldati. Al crepuscolo un'altra nevicata ti mette ulteriormente in difficoltà. Sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **103**.

217

Gli occhi della belva bianca si spalancano, e tu ti senti investito da un'ondata di energia psichica. Sta cercando di ipnotizzarti, di ridurti in suo potere. La tua facoltà Ramastan dello Scudo Psichico blocca con facilità questo rozzo attacco mentale, ma Prarg soccombe alla suggestione ipnotica. Rimane rigido e immobile, mentre la creatura parte all'attacco.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e vuoi usarla, vai al **331**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **9**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **152**.

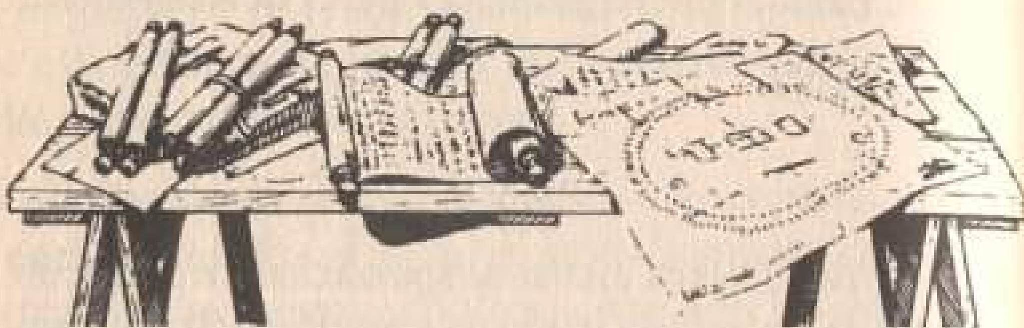
Se non possiedi nessuna di queste arti o preferisci non usarle, vai al **121**.

218

La creatura scuote l'orribile testa ed emette uno strillo assordante. La grande fame e il suo istinto di predatore hanno avuto la meglio sui tuoi comandi mentali; con gli occhi infiammati di furia omicida, la bestia avanza verso di te, agitando in aria le due pietre appuntite. Indietreggi e ti prepari a difenderti, mentre la bestia si avventa su di te.

Creatura del tunnel:
Combattività 43 — Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **162**.



219

Ci metti qualche secondo a liberarti dalle carcasse pelose e imbrattate di sangue dei cinque cani da guerra Nad-jaguz. Levi lo sguardo e vedi il capitano Prarg, spada alla mano, salire di corsa la rampa di scale che conduce alla porta della torre. Capisci immediatamente cosa ha intenzione di fare: vuole far tacere per sempre la sentinella prima che essa riesca a dare l'allarme.

Se decidi di seguire Prarg, vai al **130**.
Se decidi di entrare nella torre per l'apertura attraverso la quale sono usciti i cani da guerra, vai al **306**.

220

Ti affretti verso la porta ed esamini il lucchetto. Ha un disegno molto singolare, diverso da tutti quelli che hai visto fino ad ora. Sembra fatto interamente d'argento, e ha una serratura liscia di forma circolare.

Se possiedi un'Asta d'Argento, vai al **27**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **290**.

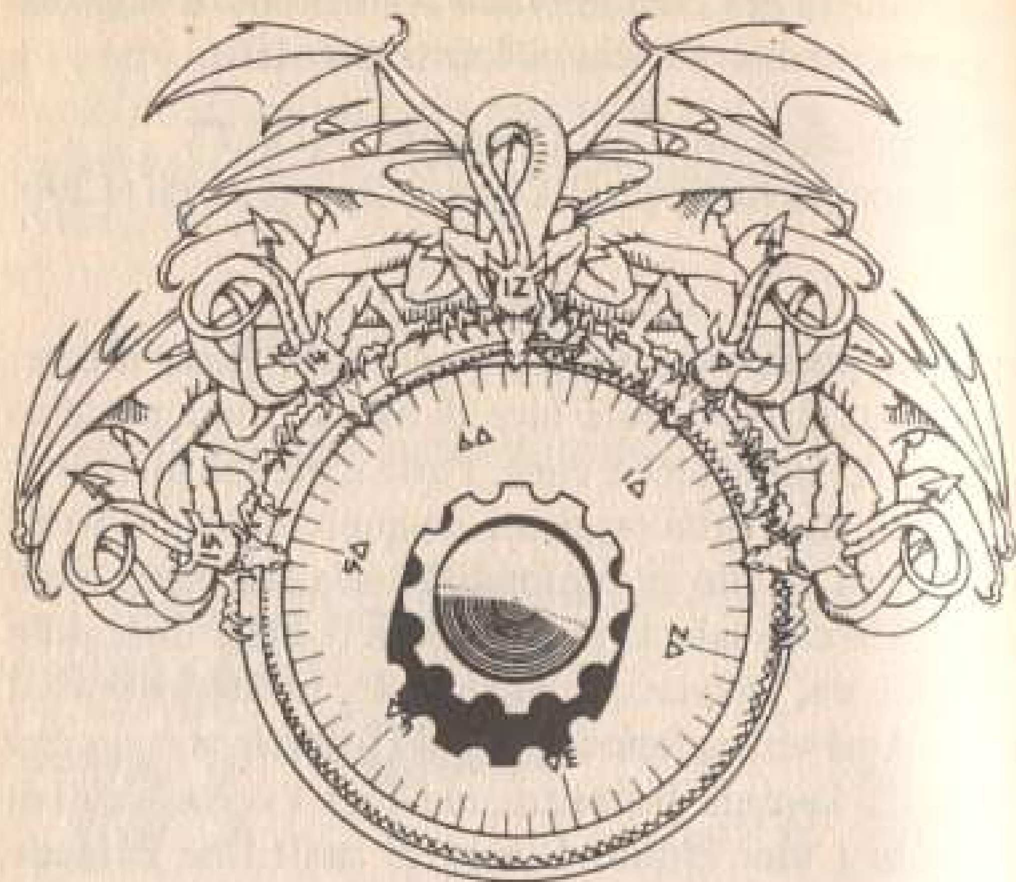
221

Oltre le porte si trova una vasta sala piena d'echi, illuminata dalla debole luce di alcune torce poste in circolo. L'atmosfera è cupa, l'aria è pregna di malvagità, una malvagità originata da qualcosa che si trova sotto terra, molto in profondità. Alla tua destra vedi una scala che sale ai piani superiori della torre; alla tua sinistra, invece, un'altra scala scende verso il basso. Una sensazione di pericolo ti assale non appena imbocchi la scala di sinistra, ma questa volta decidi di ignorare i tuoi istinti. L'aura di male che pervade questo luogo trae la sua origine dalla Pietra della Dannazione di Darke, l'oggetto che tu devi distruggere.

La scala conduce in un corridoio debolmente illuminato da una serie di torce, che attraversa delle strette stanze, tutte vuote e in rovina. Arrivi infine davanti a un portale di ferro; ti fermi a esaminare i bassorilievi arabescati che decorano la superficie scurita del portale; capisci subito che non si tratta di semplici decorazioni, ma che esse sono parte di una sofisticata combinazione a lucchetto che comanda la porta.

Quattro dragoni con le code attorcigliate l'una all'altra recano sulla testa una serie di antichi numeri, simili a quelli incisi attorno al meccanismo di apertura. I tuoi

sensi ti avvertono che quei numeri stanno alla base di un indovinello, e che risolvendo questo indovinello potrai aprire la porta.



Studia la serie di numeri. Quando credi di avere trovato la soluzione, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a trovare la soluzione giusta, vai al 70.

222

Il guidatore grida un saluto, e le sentinelle dell'entrata principale aprono il portale e vi fanno passare all'interno della città. Rimani nascosto tra la paglia fino a quando il carro non si ferma; poi, con estrema cautela, sollevi la testa e dai un'occhiata attorno. Vi siete fermati in un vicolo sporco e coperto di fango che corre tra un'armeria e delle stalle. Il vicolo conduce in un'ampia piazza trasformata in campo di concentramento per prigionieri di guerra. La piazza è racchiusa da una barriera di filo spinato e da pali appuntiti ed è sorvegliata da pattuglie di sentinelle munite di cani Akataz. Fai un rapido calcolo: lì dentro vi sono almeno duecento Lenciani, tenuti prigionieri in condizioni spaventose. Gli uomini stanno all'aperto, senza nessuna protezione o fonte di calore, e, a giudicare dalle loro condizioni fisiche, sembra proprio che l'intenzione dei Drakkar sia quella di farli morire di fame.

Senti la rabbia montarti in corpo mentre osservi quello spettacolo pietoso e giuri a te stesso di fare quanto è in tuo potere per aiutare quei poveretti. Non visto, scivoli via dal retro del carro e aspetti nell'ombra fino a quando non hai l'opportunità di avvicinare i prigionieri Lenciani.

Vai al **150**.

223

Se hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **127**.

Se non hai raggiunto questo rango, vai al **204**.

224

Da principio la salita è agevole, ma mano a mano che ti avvicini alla sporgenza rocciosa, ti accorgi che la parete della voragine diventa più asciutta e friabile, rendendoti sempre più difficile trovare appigli e appoggi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se sei già diventato un Grande Guardiano Ramas o più, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **210**.
Se va da 5 in poi, vai al **98**.

225

Il rumore della lotta cessa all'improvviso, e tu senti le voci dei Drakkar imprecare irate. Una fascio di luce gialla illumina improvvisamente la strada e si fa sempre più intenso mano a mano che si avvicina. Poi, sul foro d'apertura compare il viso butterato di un Drakkar, grottescamente illuminato dal fascio di luce. Il Drakkar cala la torcia nel foro e sbircia nella cella, i neri occhietti porcini che perlustrano ogni angolo. Rimani completamente immobile, steso sotto il mucchio di barili e di ceste, sicché il Drakkar non si accorge di te.

Nell'attimo in cui il viso e la torcia scompaiono, ti liberi dal peso dei barili e ti arrampichi su una botte per raggiungere l'apertura della trappola. Sgusci fuori dal foro e vedi che Prarg e i Drakkar non sono più nel vicolo ma stanno camminando nella piazza. I guerrieri Drakkar hanno fatto prigioniero Prarg, gli hanno legato le mani e stanno marciando lungo il viale ad ovest, diretti verso il centro della città, dove si trova il quartier generale di Magnaarn.

Vai al **149**.

226

Con un tonfo sordo atterri sulla neve farinosa, e subito un dolore lancinante ti esplode sotto la scapola destra. Sei stato colpito da una freccia, ma per fortuna la ferita non è profonda: perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **141**.

227

Hai deciso di seguire le impronte di Magnaarn e dei suoi guerrieri, ma la prospettiva di proseguire a piedi nella foresta innevata non ti sorride affatto: devi trovare un modo per accelerare il cammino.

Facendo ricorso alle tue facoltà Ramas, mandi un messaggio agli animali della foresta con una richiesta d'aiuto. Passa qualche minuto, poi un cane selvaggio sbuca dagli alberi, seguito poco dopo da altri animali: vedi un giovane orso grigio, due linci e un Rhudun simile a una scimmia. Purtroppo però, nessuno di essi è grande e forte abbastanza per poterti trasportare.

Poi, dal sottobosco innevato, emerge un cervo selvaggio, uno splendido animale, grande e forte come uno stallone. Obbedendo ai tuoi comandi, il cervo ti si avvicina, china il capo con le lunghe corna per permetterti di montargli in groppa e ti conduce attraverso la foresta.

Poco dopo il crepuscolo, arrivi sulle rive del fiume Shug, nei pressi di un gruppo di casupole di legno sistemate attorno a quella che un tempo era una fermata di traghetto. Smonti e, con una pacca sul collo, rimandi il cervo nella foresta. Lo guardi scomparire tra gli alberi, poi ti volti e ti avvii a piedi verso le casupole.

Vai al **310**.

228

La freccia colpisce il petto della creatura, ma l'armatura di ossa umane le impedisce di penetrare in profondità. Con un grido di rabbia e di disprezzo, il Ciquali lascia andare Prarg e si scaglia contro di te, le mani palmate e dotate di artigli tese verso la tua gola. Rinfili velocemente l'arco in spalla e estrai l'arma preparandoti a respingere l'attacco della creatura.

Capo Ciquali:
Combattività 34 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **185**.

229

All'improvviso, una decina di lame affilate come rasoi fuoriesce da alcune fessure nascoste nel muro. Lanci un grido di avvertimento a Prarg e lo spingi a terra, una reazione fulminea che gli salva la vita ma che non dà a te il tempo di scansarti abbastanza rapidamente. Tenti di tuffarti di lato, ma le spade ti feriscono allo stomaco e alla schiena: perdi 5 punti di Resistenza.

Dopo averti colpito, le lame rientrano rapide nelle fessure tra le lastre della parete. Tamponi le tue ferite sanguinanti e poi, una volta sicuro che la trappola non costituisca più un pericolo, ti alzi in piedi e dai un'occhiata alla porta.

Vai al **307**.

230 *(fig. 12)*

Mentre percorrete la strada ghiacciata, il cielo comincia a oscurarsi e il tempo peggiora notevolmente. Quella che all'inizio sembrava una dolce nevicata presto si trasforma in una tempesta di ghiaccio che ti



(fig. 12) Il sentiero conduce a un ponte di pietra.

penetra nelle ossa come un coltello. Le tue facoltà Ramastan ti proteggono dal gelo, ma il capitano Prarg non è altrettanto fortunato. Non si lascia scappare un solo lamento, ma tu intuisci che deve soffrire terribilmente il freddo. Inoltre il tuo cavallo, già sfiancato dopo la fuga, si sta ulteriormente affaticando a causa della tempesta, fino a quando non può più proseguire, e voi siete costretti a smontare.

I tuoi sensi Ramas ti avvertono che la cavalleria nemica vi sta inseguendo. Avete qualche miglio di vantaggio, ma le loro bestie sono fresche e riposate, e la distanza che vi separa si sta rapidamente accorciando. Stai per suggerire a Prarg di abbandonare il cavallo e di cercare un rifugio quando all'improvviso la tempesta si calma per un attimo, la cortina di neve si attenua a rivelare una visione inaspettata.

Vi trovate vicino alla cima di una collina. Sotto di voi la strada che attraversa la foresta scende fino a un ponte di pietra che attraversa un fiume ghiacciato. Accanto al ponte si trova una casupola di legno dal cui camino fuoriesce un sottile filo di fumo: la casupola è abitata. Sul retro vedi una stalla e immediatamente percepisci la presenza di cavalli.

Se decidi di avvicinarti alla casupola per cercare di prendere un cavallo riposato, vai al **52**.

Se preferisci abbandonare il tuo cavallo esausto e inoltrarti nella foresta a piedi, vai al **319**.

231

Guidi la barca fino alla riva del fiume e, non appena la prua si adagia nel fango, scendi e ti dirigi rapidamente verso due file di capanne site nelle vicinanze del fiume. Una stretta viuzza separa le casupole, ed è da qui che decidi di osservare la struttura difensiva della città e che cerchi di capire quanti Drakkar stazionano nella roccaforte. La città stessa presenta una triste collezione di ricordi di guerra, con i suoi edifici danneggiati, racchiusi all'interno di una palizzata in legno sostenuta da rinforzi in più punti. In questo luogo si sono combattute molte aspre battaglie, e da qualsiasi parte tu volga lo sguardo, non vedi che segni di distruzione. La città è singolarmente tranquilla e appare scarsamente protetta; la guarnigione Drakkar è poco numerosa, e i soldati che hai visto fino ad ora sono o giovani, o vecchi, o feriti.

La notte sta cominciando a calare. I Drakkar stanno accendendo le torce che illuminano il muro esterno, e un cambio di guardia sta avendo luogo nei pressi dell'entrata principale. Stai considerando l'ipotesi di allontanarti di qui per proseguire il viaggio verso Darke, quando all'improvviso vedi qualcosa che ti fa cambiare idea.

Vai al **50**.

232

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Silenzio" e in pochi secondi nei dintorni della capanna ogni rumore cessa. Il sergente grida per chiedere aiuto, ma, con suo grande stupore, si scopre improvvisamente muto. Sfoderi la tua arma e ti lanci in avanti per attaccare, deciso a finirlo prima che l'effetto dell'incantesimo si esaurisca.

Sergente Drakkar:
Combattività 30 Resistenza 29

Dal momento che il tuo attacco ha preso di sorpresa il tuo avversario e dal momento che hai agito con velocità fulminea, ignora ogni perdita di Resistenza che ti viene inflitta durante il primo scontro del combattimento.

Se vinci, vai al **53**.

233

Temendo ciò che potrebbe accadere se rimanessi in quel posto più a lungo, ritorni al punto da cui eri partito. Ti fermi per qualche minuto a riprendere fiato, poi prosegui lungo il tunnel fino a quando non ti trovi sul bordo della voragine. Percorri con lo sguardo la lunga e impressionante apertura nella speranza di trovare un modo per andartene da questo tetro labirinto sotterraneo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **340**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **138**.

234

Un rombo minaccioso si diffonde nella pianura che circonda la città di Darke, un tuono di tempesta che scuote la terra e il cielo. Guardi verso la città e vedi che la battaglia si fa sempre più violenta. Ora, però, c'è un aspetto nuovo e sinistro. Bagliori di fuoco magico danzano simili a serpenti sugli alti bastioni e avvolgono nelle loro spire amici e nemici. Capisci che quella è opera di Magnaarn; lui e i suoi alleati Nadziranim sono responsabili di tutto questo orrore.

Poi, attraverso il fumo della battaglia, vedi una bandiera di Lencia sventolare fieramente in mezzo alla carneficina che si sta consumando sulla pianura costiera a sud della città. In quel punto i crociati di Re Sarnac hanno sfondato le linee laterali nemiche e stanno premendo al centro. Maquin e Schera vedono la bandiera e, incoraggiati dalle grida di gioia dei loro uomini, decidono di marciare in aiuto alle forze del loro paese.

Auguri loro buona fortuna; è giunto infatti il momento di separarti da questi uomini coraggiosi: sono soldati, e il loro destino li aspetta sul campo di battaglia; il tuo, invece, ti attende all'interno della città di Darke, dove, se vuoi portare a termine la tua missione, dovrai confrontarti con Magnaarn in persona.

Saluti i valorosi lenciani e li osservi marciare ordinati lungo la riva del fiume in direzione del campo di battaglia. Quando sono distanti più di un miglio, ti incammini nella pianura verso il villaggio sito nei dintorni delle porte di Darke.

Vai al **154**.

235

La barca scivola silenziosa sulle acque nere e dense del canale, e, dopo pochi minuti, le capanne scompaiono dalla vista. A differenza delle sponde lisce e fangose del Canale di Dakushna, sulle rive che state costeggiando vedi intrichi di radici che emergono alla superficie, avvolti da una fitta vegetazione marcescente. Dalle grosse radici evapora una nebbia densa e talmente puzzolente che, malgrado le facoltà Ramas che metti in azione, non riesci a trattenere un brivido di ribrezzo.

Dopo un miglio di navigazione, il poco invitante canale prosegue tortuoso verso est; poco più avanti siete costretti a fermarvi, bloccati da un ostacolo improvviso: una specie di zattera di canne e alghe intrecciate e ricoperte da uno strato di ghiaccio si è arenata sulla riva destra, bloccando il passaggio.

Stai osservando la zattera, sperando di trovare un modo per girarci attorno quando all'improvviso i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **104**.

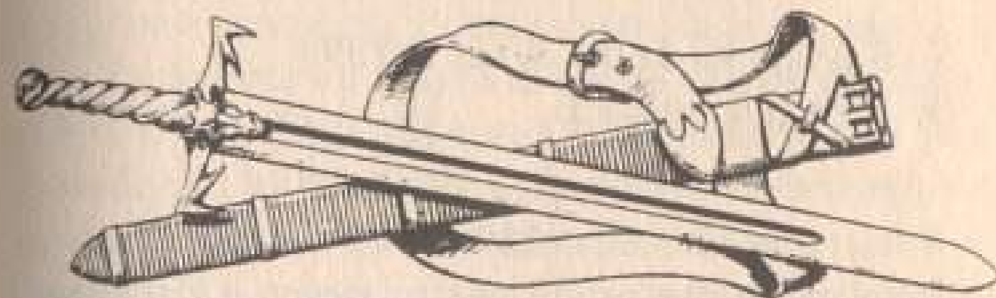
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **47**.

236

Il capitano Schera prende il comando dei suoi uomini e apposta delle sentinelle, nel timore che i Drakkar fuggiaschi possano tornare all'attacco, magari con dei rinforzi. Poi prende visione delle condizioni della sua truppa e dà una mano ai feriti. Rimani favorevolmente impressionato dalla devozione che i suoi uomini gli dimostrano, poi, una volta completate le mansioni più urgenti, torni con lui all'armeria per decidere sul da farsi. Siete entrambi d'accordo: è troppo pericoloso rimanere in questo posto, e bisogna allontanarsi prima possibile. A detta di Schera, vi sono barche a sufficienza per trasportare tutti fino a Darke, ma c'è il rischio di incontrare le truppe di Magnaarn. Ad ogni modo il capitano si dice assolutamente deciso a riunirsi al proprio esercito. Se i Lenciani stanno ancora resistendo all'attacco di Magnaarn, allora è ragionevole ritenere che il grosso della battaglia si stia svolgendo a Darke.

Prima che tu ti metta a dormire, uno degli uomini di Schera ti porta del cibo e un po' di birra: recupera 3 punti di Resistenza.

Vai al **23**.



237

Atterri con un sobbalzo su una pila di barili di birra, che traballa pericolosamente e poi crolla seppellendoti sotto il suo peso: perdi 3 punti di Resistenza.

Intontito per la caduta e con il sangue che ti cola copioso da una ferita sulla fronte, ti sembra dapprima di non essere in grado di muovere un solo dito. Poi senti un rumore che ti fa rifluire l'energia in corpo: una lotta sta avendo luogo nel vicolo sopra la tua testa; i Drakkar hanno trovato Prarg e stanno tentando di catturarlo.

Vai al **225**.

238

Estrai l'arma e attacchi il ghiaccio. Il tempo passa in fretta e il tuo compagno è sempre più vicino alla fine: non ti restano che pochi secondi per raggiungerlo prima che affoghi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se l'arma che stai adoperando è un Oggetto Speciale, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se è una Mazza, un Martello, un'Ascia o uno Spadone, aggiungi 1. Se è un Pugnale, un'Asta o una Daga, togli 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **139**.
Se è 5 o più, vai al **3**.

239

Passano molte ore prima che tu riesca e riacquistar conoscenza, e sebbene la prova che hai dovuto affrontare ti abbia indebolito fisicamente, la tua mente è sveglia e risoluta come sempre. Sei deciso a trovare un modo per uscire di là sotto e proseguire la tua missione, perché anche se ora Magnaarn ha la Pietra della Dannazione di Darke e tiene Prarg prigioniero, ci deve essere pur un modo per sconfiggerlo. Prima di seppellirti vivo nelle viscere del Tempio, egli ha ammesso che eri tu l'unica minaccia al suo piano di conquista. Ora egli crede di averti eliminato per sempre, e tu vuoi sfruttare questa situazione a tuo vantaggio.

Ti alzi in piedi barcollando e osservi il buio passaggio sia ad est che ad ovest. Sei ansioso di trovare la via che ti condurrà sano e salvo in superficie, e quando senti un debole getto d'aria fresca provenire da ovest, ti affretti in quella direzione.

Purtroppo, però, capisci presto di avere sbagliato. Il tunnel termina bruscamente davanti a una vasta voragine causata dalla stessa esplosione che ti ha sepolto vivo. In fondo al varco scorre un fiume di acqua nera; levi lo sguardo e vedi filtrare attraverso il buio più totale dei pallidi raggi di sole invernale. Sono così lontani che abbandoni subito l'idea di raggiungere la superficie da qui; ti volti e torni sui tuoi passi.

Un centinaio di metri più avanti ti imbatti in una sala ottagonale, immersa in una sinistra luce verdastra. La luce è originata da funghi di muffa che tappezzano le pareti e il soffitto della sala e illuminano una porta rotonda con un lucchetto ottagonale. Ti trovi nella sala da pochi secondi quando percepisci la presenza di un pericolo. Dei vapori invisibili si levano dai funghi: a causa delle deboli condizioni fisiche in cui ti trovi, ti senti subito male.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **109**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **292**.

240

Ti piazzi direttamente sotto l'apertura e concentri i tuoi poteri Ramas sui nidi a forma di rete che punteggiano la parete del camino. L'incessante ronzio si fa sempre più forte, poi all'improvviso uno stormo di insetti simili a vespe emerge dai nidi e sale verso la cima del camino, spinti dall'ordine mentale che hai impartito loro.

Quando sei sicuro che i nidi sono vuoti, ti allunghi verso l'alto e afferri uno dei mattoni grezzi che compongono il camino. Poi cominci a salire passando accanto ai nidi e raggiungi la cima del camino nel giro di pochi minuti.

Vai al **300**.

241

Estrai una freccia, poi sbirci oltre l'angolo e fai fuoco contro il Cavaliere della Morte. Il dardo lo colpisce in pieno petto e lo fa cadere a terra. Il Drakkar è mortalmente ferito ma, con tua grande sorpresa, egli riesce a trovare la forza di afferrare il corno che porta appeso al collo. In punto di morte, sta cercando di avvertire i suoi compagni.

Se decidi di scoccare una seconda freccia contro il Cavaliere della Morte, vai al **321**.

Altrimenti, vai al **15**.

242

Il tuo attacco psichico penetra in profondità nella corteccia cerebrale della bestia, la quale ulula di dolore e di paura. Subito il resto del branco si ferma, visibilmente impaurito dagli ululati di dolore del cane, che si dimena come impazzito sulla neve. Capisci che le bestie sono combattute tra il desiderio di soddisfare la fame e l'istinto naturale di sopravvivenza. La paura del pericolo è grande, ma ancora più grande è la fame; ignorando gli ululati del capo branco, gli Akataz continuano ad avanzare contro di voi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **339**.

Se non possiedi quest'Arte o preferisci non usarla, vai al **32**.

243

Fai partire un colpo micidiale che finisce il grosso anfibio e lo fa colare a picco verso il fondo del lago ghiacciato. Nuovamente libero, afferri la tunica del tuo amico e con notevole difficoltà lo trascini fuori dall'acqua, ancora privo di conoscenza. Prarg ha la pelle violacea, e il suo corpo trema incontrollabilmente. Servendoti delle tue arti della medicina, trasmetti un po' di calore corporeo al tuo compagno, al suo petto e al suo viso; in pochi minuti egli si riprende dallo stato di shock e riacquista la sua temperatura normale. Il tuo tempismo gli ha salvato la vita, ma ti è anche costato 5 punti di Resistenza.

Vai al **157**.



244

Balzi addosso all'ignaro lanciere, ma hai fatto male i tuoi calcoli e riesci soltanto a sfiorargli la spalla prima di cadere a terra. Stordito per la caduta, reagisci con lentezza quando il Drakkar sfodera la lancia e cerca di impalarti.

Lanciere Drakkar:

Combattività 30 — Resistenza 35

A causa della caduta, devi ridurre la tua Combattività di 10 punti per i primi due scontri. Non puoi usare nessuna pozione prima del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **195**.

245

Finisci i due Drakkar, nascondi i loro corpi in una vicina casupola nel caso qualcuno dei loro compagni notasse la loro assenza e si desse la briga di cercarli. Non vedi l'ora di allontanarti da questo posto, ma noti che uno dei Drakkar indossa un mantello con cappuccio che potrebbe esserti utile per entrare nella città. Il mantello è abbastanza grande da nascondere la tunica verde di Ramas, e con il cappuccio calato sul viso dovresti riuscire a mimetizzarti abbastanza bene.

Indossi il mantello e ti avvicini all'entrata principale. Le sentinelle sono occupate a far passare l'ultimo scaglione di prigionieri e non ti badano nemmeno mentre oltrepassi con fare sicuro il portale d'accesso. Una volta dentro, ti dirigi verso un vicolo buio e deserto dal quale osservi il campo di prigionia. Senti la rabbia montarti in corpo e giuri a te stesso che farai il possibile per liberare quei poveretti. Aspetti pazientemente che le sentinelle si allontanino e poi ti avvicini al filo spinato, ansioso di comunicare con qualcuno dei Lenciani.

Vai al **150**.

246

Il cavallo tenta coraggiosamente di saltare, ma è semplicemente troppo esausto per riuscire a staccarsi da terra. Si impunta proprio davanti al fossato, e tu e Prarg venite catapultati a testa all'ingiù nella trincea. Purtroppo atterrate su un mucchio di paletti, vanghe e altri attrezzi da trincea: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **276**.

247

Ispezioni le tasche e lo zaino della sentinella e scopri i seguenti oggetti:

Arco
2 Frecce
Rotolo di spago
Pugnale
Spada
Bottiglia (vuota)
40 Kika (equivalenti a 4 Corone d'Oro)

Stai per allontanarti quando noti un baluginio in cima allo stivale sinistro del Drakkar. È un'asta d'argento: semplicissima, senza nessuna iscrizione, lunga all'incirca dieci centimetri. Se decidi di tenere quest'asta, ricordati di segnarla nel tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti in tasca.

Dopo aver soddisfatto la tua curiosità, ti concentri sull'ammasso di macerie che blocca l'accesso al livello superiore.

Vai al **347**.

248 *(fig. 13)*

Gli ufficiali danno ordine alle truppe di proseguire, ma dopo poche centinaia di metri vedi dei nemici a cavallo avvicinarsi rapidamente da nord. Consapevole del rischio che correte, il barone Maquin comanda ai suoi mercenari di disporsi in ordine di combattimento e di prepararsi a respingere il nemico; il capitano Schera impartisce ai suoi un ordine analogo, e i due gruppi di soldati formano un quadrato difensivo impressionante a vedersi.



(fig. 13) I Zagganozod caricano i soldati Lenciani.

Il plotone di cavalleria avanza al galoppo verso di voi, per nulla intimorito dalle lance levate dei vostri uomini. La prima ondata di cavalieri viene respinta senza grosse difficoltà; anche il secondo assalto non riesce a penetrare la vostra barriera difensiva. I feriti vengono trasportati al centro del quadrato, mentre i ranghi si chiudono per respingere il terzo assalto. Questa volta l'attacco è condotto da Zagganozod in sella a cavalli coperti da armature bronzee. L'impeto delle bestie riesce ad aprire una breccia in uno degli angoli, e, in un momento di terribili combattimenti e di grande caos, un certo numero di cavalieri riescono a raggiungere il centro del quadrato e a calpestare con gli zoccoli i feriti.

Ti precipiti ad aiutarli ma, nella confusione, vieni colpito e cadi a terra. Prima che tu abbia il tempo di rialzarti, vieni attaccato simultaneamente da due lancieri a cavallo.

2 Lancieri Zagganozod:
Combattività 37 Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **95**.

249

Vedi gli occhi spalancati della sentinella, ingranditi dalla lente magica, e capisci immediatamente di essere stato scoperto. Il Drakkar si allontana dalla fessura di osservazione, e un attimo dopo uno sferragliare di catene e uno scricchiolio di travi di legno fuoriescono dalla base della torre.

Una sezione della parete della torre cala verso terra a mo' di ponte levatoio a rivelare un'apertura buia simi-

le a una piccola grotta. Aumenti la velocità nella speranza di raggiungere Prarg prima possibile, ma il portale non ha nemmeno toccato terra che dall'oscurità retrostante emergono cinque cani da guerra inferociti.

Non hai il tempo di evitare questo combattimento: devi estrarre l'arma e lottare fino alla morte.

Nad-jaguz:
Combattività 46 Resistenza 46

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **219**.



250

Il ringhio di un lupo ti risveglia all'improvviso; allunghi istintivamente la mano per afferrare l'arma, ma delle zanne affilate ti si serrano attorno al polso: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti dibatti furiosamente nel tentativo di liberarti dalla stretta micidiale di un Akataz. Il cane da guerra si afferra con le fauci sulla tua carne fino a quando un colpo micidiale della tua mano sinistra non lo uccide all'istante. Mentre il corpo della bestia cade con un tonfo sordo sulla neve, tu estrai l'arma e chiami Prarg. Egli risponde al tuo grido, ma la sua voce risuona lontana e disperata. Risali la riva del fiume, pentendoti amaramente di avere permesso alla tua guida di montare il primo turno di guardia. Stremato dalla fatica, Prarg deve essersi addormentato, permettendo così al branco di Akataz selvaggi di assalirvi senza essere visti.

Raggiunta la cima, vedi Prarg sferrare colpi a destra e a manca nel disperato tentativo di difendersi dall'assalto di una decina di cani da guerra ringhianti e inferociti.

"Presto, Prarg!" gridi correndo in suo aiuto. "Mettiamoci schiena contro schiena, e non permettere che ci separino, altrimenti siamo finiti!"

Branco di Akataz Selvaggi:
Combattività 40 Resistenza 55

Questi cani da combattimento sono particolarmente suscettibili agli attacchi psichici. Raddoppia ogni punteggio che avresti normalmente se decidi di attaccare psichicamente i cani da guerra.

Se vinci questo combattimento, vai al **176**.

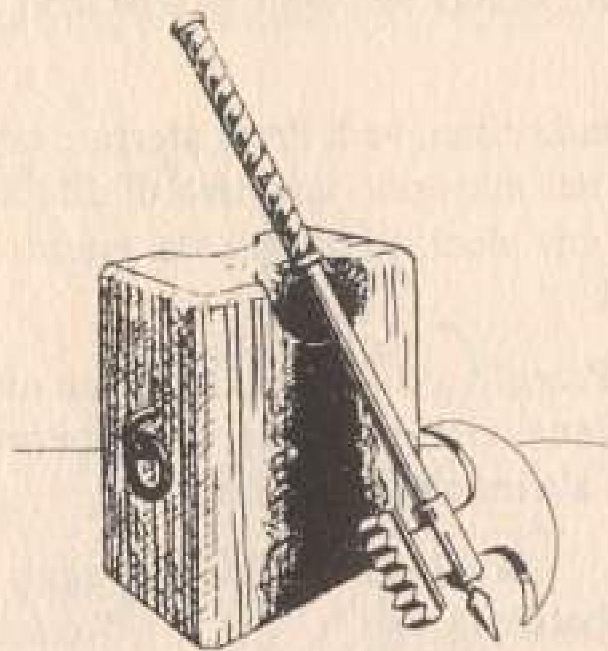
251

Nel pomeriggio tardo intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si

tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece preferisci evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.



252

Ti alzi in piedi e torni rapidamente indietro. Non molti minuti più tardi ti ritrovi in una zona di questo labirinto sotterraneo che ha riportato molti danni in seguito all'esplosione: infatti, passi accanto a diverse crepe che si sono aperte sia nel pavimento che nelle pareti. Superi questi ostacoli senza grosse difficoltà e arrivi ai piedi di una rampa di scale in rovina che sale ad un pianerottolo, dove trovi il corpo di una sentinella Drakkar. La sentinella è accasciata accanto a un mucchio di macerie che blocca la scalinata. Esamini rapidamente il cadavere e vedi che entrambe le braccia sono spezzate. Giungi alla conclusione che la sentinella, ferita e intrappolata qua sotto, è morta di sete.

Se vuoi ispezionare il cadavere, vai al **247**.

Se preferisci spostare le macerie che bloccano le scale per salire al livello superiore, vai al **347**.

253

Proprio sotto la finestra della torre del granaio un lanciere Drakkar siede in groppa al suo cavallo. È uno dei dieci lancieri appostati attorno al perimetro della piazza per fare la guardia alle vie d'uscita, ma sembra più interessato all'esecuzione. La lancia è infilata in una specie di lungo fodero a forma di tubo sistemato dietro alla sella. Il Drakkar ha lo sguardo fisso sulla piattaforma ed è completamente ignaro del fatto che tu ti trovi a pochi metri da lui.

L'ufficiale rimette in tasca la pietra, e, non appena egli solleva l'ascia, un brusio eccitato si leva dalle truppe di soldati. Al capitano Prarg non restano che pochi minuti di vita; devi agire immediatamente se vuoi salvarlo. Salti agilmente sul davanzale della finestra aperta e balzi addosso all'ignaro lanciere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **244**.
Se va da 4 a 8, vai al **49**.
Se va da 9 in poi, vai al **172**.

254

Immediatamente i guerrieri Drakkar estraggono le armi e si precipitano verso la torre. Ti allontani dalla finestra e ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita: i Drakkar stanno già salendo le scale. Con i nervi tesi, corri verso un'altra finestra situata sul lato opposto della torre, ma prima che tu riesca a raggiungerla, due Cavalieri della Morte Drakkar - il corpo di combattimento scelto delle forze Drakkar - ti si parano davanti:

Cavalieri della Morte:
Combattività 38 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **35**.

Se il combattimento dura quattro scontri o più, vai al **160**.

255

Il fascio penetra nel lucchetto e lo fa esplodere con violenza. Un secondo più tardi la porta si apre a rivelare la schiena di due sentinelle Tukodak. Una di esse sente uno spiffero e sbircia oltre la spalla, ma, prima che abbia il tempo di estrarre l'arma o dare l'allarme al compagno, balzi in avanti e la stordisci con due pungi ben assestati alla base del collo.

Vai all'**83**.

256

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Forza", e in pochi secondi la stanchezza scompare dai tuoi muscoli doloranti. Un rinnovato vigore e una sensazione di benessere si diffondono nel tuo corpo, permettendo di attaccare l'ammasso di pietre con maggior determinazione. Ben presto hai spostato abbastanza massi da riuscire a infilarti in un'apertura e a passare dall'altra parte. Poi ti volti, blocchi il passaggio che hai appena ricavato e sali le scale verso il livello superiore.

Vai al **175**.



257

Ti svegli all'alba e sbirci fuori dall'oblò: una vista mozzafiato ti si para davanti agli occhi; infatti lo *Skyrider* sta sorvolando a ovest il Tentarias, il grande canale divisore che separa i due continenti del Magnamund. Veleggiate al di sopra di una vasta distesa di acque verdi-azzurre che scintillano ai raggi del primo mattino. La luce del sole si riflette anche sulle cime incappucciate di neve del Grande Bor e dei Monti Boradon, i quali si levano da entrambi i lati a formare un gigantesco e imponente corridoio di pietra. I nani dell'equipaggio lanciano occhiate ansiose e ammirate

verso nord, poiché lì si trova il magnifico regno di Bor, loro luogo di nascita: ormai sono passati molti anni dall'ultima volta in cui hanno potuto visitarlo.

Il tempo rimane bello e lo *Skyrider* avanza rapidamente lungo il Tentarias verso il Golfo di Lencia. A mezzogiorno circa passate a poche miglia di distanza da Humbold, capitale di Eru; poi uscite dal corridoio di monti e vi immettete in una zona molto meno bella. Verso nord si stende a perdita d'occhio una distesa paludosa tetra e giallastra. È la famigerata Palude Infernale, un orribile e pericolosissimo intrico di fanghiglia e vegetazione palustre. Le ore passano lentamente, e l'eccitazione per l'arrivo a Vadera diventa sempre più forte. Poi, due ore dopo mezzogiorno, la vedetta avvista i primi tetti della città-porto situata all'interno di una larga baia sulla costa lenciana. Raggiungi a prua Nolrim, il quale sta abilmente dando inizio alla manovra di discesa, puntando la prua della navicella verso la piazza principale, l'unico posto di questa popolosa città grande abbastanza da poter ospitare il velivolo.

Dapprima la vista dello *Skyrider* che scende verso la città provoca un'ondata di panico tra i Vaderiani, i quali pensano che si tratti di una macchina da guerra Drakkar. Ma quando le vedette della torre vedono sventolare sull'albero maestro la bandiera di Sommerlund, la paura lascia il posto alla curiosità. Dalle stradine laterali, la gente si riversa sulla piazza principale e si assiepa attorno alla navicella non appena questa tocca terra. Poi una truppa di guardie armate si fa largo tra la folla, mentre tutt'attorno si leva un brusio di voci eccitate. Dopo un breve scambio di parole con Lord Floras, le guardie scortano te e il nobile Lenciano alla Cittadella di Vadera, dove siete attesi da Re Sarnac in persona.

Vai al **25**.

258

Sorprendentemente la tua freccia penetra nel cuore della creatura e, con un tonfo sordo, la fa crollare nella neve fresca. Per qualche momento essa si contorce in preda al terribile dolore, poi si irrigidisce e rimane immobile. Prarg riacquista il controllo di sé e avanza impaurito a osservare la belva morta.

"Gli dei ci proteggono, signore" egli mormora con fare rispettoso. "Questa bestia è un Mawtaw, e poche persone possono dire d'essere sopravvissute a un attacco di questa regina della foresta Tozaz".

Decidi di proseguire senza indugio, nel caso ve ne siano delle altre lì intorno. Il tuo istinto e le tue facoltà ti guidano verso nord; coprite più di cinque miglia prima che gli alberi comincino a diradarsi e, quando infine emergete dalla foresta, una visione inaspettata e spettacolare vi attende.

Vai al **192**.

259

I due Drakkar entrano nel vicolo e, sebbene tu sia a meno di cinque metri di distanza, non ti vedono. Dal vano immerso nell'oscurità, li vedi aprire il sacco, rovesciare il contenuto ed esaminarlo. È una specie di bottino di guerra: armi o oggetti di valore che hanno rubato ai prigionieri o trafugato dai cadaveri.

I due ridono soddisfatti fino a quando non sentono il

loro sergente chiamarli ad alta voce per nome; allora nascondono velocemente il bottino in un buco nel terreno e poi si allontanano in fretta dal vicolo.

Se decidi di esaminare il bottino dei due Drakkar, vai al **323**.

Se invece preferisci seguirli, vai al **137**.



260

Le viuzze oscure e le strade che circondano la prigione sono illuminate da un centinaio di torce. I soldati di Magnaarn sono dappertutto, intenti a lanciare occhiate sospettose e guardinghe in ogni angolo della città. Le tue facoltà Ramas ti proteggono, e riesci a raggiungere la prigione senza essere visto; sfortunatamente, l'entrata dell'edificio in cui si trova Prarg è sorvegliata da un numeroso plotone di sentinelle Drakkar.

Abbandoni ogni speranza di entrare dalla porta principale e invece giri attorno all'edificio fino a raggiungerne il retro, dove una fila di finestre protette da sbarre di ferro corre lungo la parete. L'istinto ti guida verso l'ultima finestra in fondo alla strada: sbirci con cautela oltre le sbarre e vedi il capitano Prarg disteso su un letto di paglia sporca. Ha un aspetto orribile: ha gli occhi gonfi, le labbra tumefatte e i folti baffi neri sporchi di sangue. Lo chiami a voce bassa per nome, e lui leva stancamente lo sguardo verso la finestra. Poi ti vede, e il viso gli si illumina di rinnovata speranza.

"Grazie agli dei siete ancora libero, Lupo Solitario" dice a voce bassa, premendo la faccia contro le sbarre. "I Drakkar hanno tentato di farmi parlare, ma io ho mantenuto il silenzio. Non sanno niente della missione".

Esamini la finestra della cella e assicuri Prarg che lo tirerai presto fuori di lì, ma lui insiste affinché tu non rischi inutilmente la vita.

"Ascoltate, signore. Sono venuto a sapere che Magnaarn non è qui a Shugkona. Quando i carcerieri si sono messi a picchiarmi, io ho finto di perdere conoscenza e ho ascoltato quello che dicevano: il loro capo si trova in un posto chiamato Antah, un tempio in rovina situato cinque miglia più a nord. Parlavano di vittoria sicura ora che il loro capo ha trovato 'la pietra'. Vi prego, Lupo Solitario, andate avanti senza di me. Correte a Antah e sconfiggete Magnaarn prima che sia troppo tardi".

Poi all'imboccatura del vicolo compare un debole baluginio giallastro che mette fine alla vostra conversazione: una pattuglia Drakkar sta per voltare l'angolo e dirigersi verso di te.

"Non perdere le speranze, capitano" dici, preparandoti a scappare, "tornerò a salvarti".

Vai al **79**.

261

Hai percorso poco più di cento metri quando i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo vicino. Ti fermi e, facendo ricorso alle tue facoltà Ramas, cerchi di identificare la natura della minaccia.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **48**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **335**.

262 *(fig. 14)*

Mandi una delle guide a chiamare Schera e il resto degli uomini, e quando questi arrivano, l'accoglienza loro riservata è delle più calorose; malgrado la fame, i mercenari si offrono di dividere generosamente il cibo che hanno con gli ex-prigionieri.

Trascorrete lì la notte e vi svegliate all'alba del mattino dopo. Il reggimento del barone ha subito grosse perdite: i sopravvissuti non sono più di quaranta, perciò non avete difficoltà a trovare loro dello spazio a bordo delle vostre imbarcazioni. Il capitano Schera è particolarmente contento di avere incontrato questi uomini perché, malgrado le grosse perdite che hanno subito, sono molto allegri, e il loro buonumore contribuisce a risollevare il morale dei suoi soldati.

Il viaggio prosegue tranquillo e senza incidenti fino a quando, poco prima di mezzogiorno, non vedete dei fuochi di guerra sparsi qua e là lungo la pianura. Un sinistro silenzio cala tra l'equipaggio mano a mano che le barche si avvicinano alla città di Darke. Scorgete delle truppe in marcia verso la linea del fuoco; assistete a scontri isolati di cavalieri Lenciani tagliati fuori dal resto della compagnia, che tentano disperatamente di resistere agli assalti della cavalleria Drak-



(fig. 14) Un corvo nero si posa su un tronco vicino.

kar; alcuni esploratori Drakkar che hanno raggiunto la riva del fiume cominciano a fare fuoco contro di voi, ma la veloce corrente trasporta via la flotta, e non subite gravi conseguenze.

All'una in punto scorgete in lontananza i primi edifici dell'imponente città di Darke. Una violenta battaglia sta avendo luogo sulle mura e sui bastioni, e il trambusto e il puzzo di guerra vi raggiungono trasportati dal freddo vento invernale. La corrente del fiume diventa sempre più forte mano a mano che vi avvicinate al mare, perciò fai cenno alle altre navi di tirare fuori i remi e dirigersi verso riva. Sbarcate sulla sponda destra, e sia il capitano Schera che il barone Maquin ordinano ai loro uomini di assumere posizioni difensive. C'è una strada, poco lontano da qui, che corre parallela al fiume, e al di là di questa molti reggimenti Drakkar e qualche Giak stanno attraversando la vasta pianura innevata che separa il fiume da Darke in direzione della città. Stai osservando la battaglia quando un corvo nero si posa su un tronco vicino e ti fissa con i suoi freddi occhietti neri.

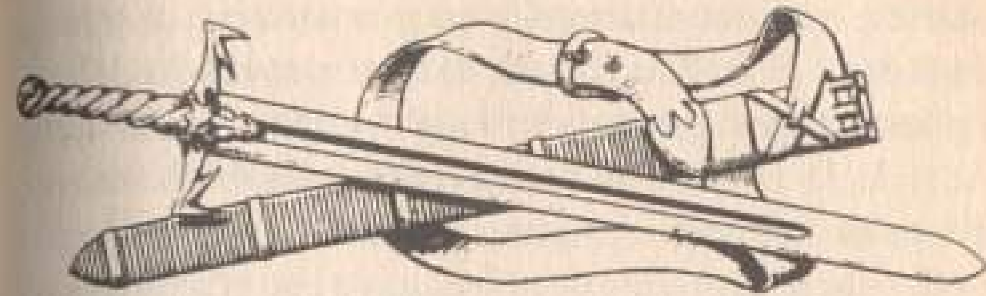
Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **168**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **302**.

263

Sbirci oltre il vetro sporco e vedi un anziano guerriero Drakkar seduto davanti a un fuoco scoppiettante, intento a leggere un libro che ha posato in grembo. Una pipa di legno gli pende in precario equilibrio dall'angolo della bocca incorniciata da una folta barba.

È un veterano di molte battaglie a cui, oramai troppo vecchio per combattere, è stato affidato il poco gratificante compito di fare la guardia al ponte lì vicino. Conscio del fatto che il tempo non ti è amico, ti allontani dalla finestra e ti affretti verso le stalle.

Vai al **115**.



264

L'ultimo Gorodon emette uno strillo acutissimo mentre lo finisci con un colpo micidiale. Le sue massicce membra tremano e poi si irrigidiscono quando, con un ultimo grugnito soffocato, la bestia rotola su se stessa per un paio di volte e poi rimane immobile nel fango.

Prarg riporta la barca a riva e, mentre si avvicina, capisci dall'espressione del suo viso che è rimasto molto impressionato dalla tua incredibile abilità di lottatore. Ti tende rispettosamente una mano per aiutarti a salire a bordo, poi comincia a remare verso la riva ovest.

"Signore, i miei omaggi" dice. "Non ho mai visto un tale coraggio e una tale abilità nell'affrontare un nemico così formidabile. Avevo sentito parlare delle capacità dei nobili Ramas di Sommerlund, ma devo ammettere che ero piuttosto scettico a riguardo. La prima volta che ho navigato lungo questi canali, ho

perso tre uomini a causa di un attacco di Gorodon. Quelle bestiacce pullulano in questo dannato posto... eppure, c'è da dire che ve ne sono delle altre peggiori. Posso dirmi fortunato di essere stato scelto come vostra guida".

Raggiungete presto la sponda ovest dove, una volta scesi a riva, vi accampate su una striscia di terreno indurita dal freddo e usate la barca rovesciata come copertura per proteggervi dal freddo e dalla neve. Scende la notte, e la temperatura cala bruscamente. Esamini con occhio esperto il cielo sempre più buio e vedi banchi di nuvole gonfie di neve che si ammassano all'orizzonte: una visione non troppo gradita, foriera di tempeste invernali.

Prarg si offre volontario per continuare il primo turno di guardia, ma sapendo che il suo bisogno di riposo è di certo maggiore del tuo, insisti affinché sia lui a dormire. Per quattro ore siedi a scrutare l'orizzonte, la mente piena di dubbi e domande riguardanti la missione e i pericoli che dovrai affrontare. Mentre pensi a ciò che ti aspetta, rimani sveglio e all'erta, perché il rischio di venire assaliti dalle creature che popolano questa palude è sempre altissimo. Per fortuna il freddo sembra averle convinte a rimanere nelle loro tane, almeno per questa notte, e le ore passano senza incidenti.

Poi viene il momento di svegliare Prarg. Con scarso entusiasmo e ancora assonnato, il tuo compagno prende il tuo posto, mentre tu ti stendi a goderti un po' di meritatissimo sonno.

Vai al **327**.

265

Ti metti vicino alla serratura che chiude il portale, fai ricorso alla tua Arte e fai vibrare il meccanismo. Il portale comincia a rimbombare, e delle fessure sottili compaiono nella pietra vicino al lucchetto. Poi senti una forte esplosione: il lucchetto si è disintegrato.

Ti alzi in piedi e spingi con le spalle contro il portale. Basta un solo movimento deciso, ed esso si apre cigolando sui cardini arrugginiti, permettendoti così di passare dall'altra parte.

Vai all'**11**.

266

Apri la finestra, ti arrampichi ed entri rapido e silenzioso. Il sergente Drakkar, che sta attingendo alla riserva privata di vino del suo capitano, rutta forte, poi si riporta la bottiglia alla bocca e beve un altro sorso. Non sa che ti stai furtivamente avvicinando a lui e non sente il pugno che gli cali con violenza sulla sua nuca.

Il Drakkar è percorso da un tremito poi, con la bocca spalancata per la sorpresa, chiude gli occhi e crolla a terra privo di vita. Scavalchi il corpo e corri al tavolo sul quale si trova la mappa. Con tua grande delusione, la mappa risulta essere una riproduzione in scala dell'accampamento: non c'è nessuna informazione che ti possa aiutare a scoprire dove si trova Magnaarn.

Se vuoi esaminare la capanna più attentamente, vai al **10**.

Se preferisci lasciare la capanna e tornare da Prarg, vai al **277**.

267

Con il fiato sospeso, osservate la compagnia di cavalieri che si avvicina. Li riconosci subito: sono Zagganozod, un'unità dell'esercito Drakkar simile a quella che hai incontrato molti anni fa durante una missione a Eru.

I nemici a cavallo raggiungono la strada, e tu capisci subito dal loro passo che sono sfiniti per la battaglia appena sostenuta.

"Tenersi pronti!" dice Schera, e l'ordine appena sussurrato passa tra i suoi soldati.

Poi i cavalieri Drakkar attraversano la strada e si avvicinano al fiume per far abbeverare i cavalli. Si trovano a meno di dieci metri da voi quando il barone Maquin ordina di attaccare; i soldati Lenciani, uniti a quelli di Ilion, si levano dai loro nascondigli e sferrano un attacco a sorpresa.

Vai al **54**.

268

Ti stai avvicinando all'imbocco del viale di pietra quando uno dei due Tukodak ti vede e avverte subito il suo compagno. Estrai rapidamente un'arma, appena in tempo per affrontare l'attacco dei due Drakkar, che stanno caricando contro di te a lance levate.

Tukodak:

Combattività 38   Resistenza 34

Se vinci questo combattimento, vai al **311**.

269

Purtroppo non hai agito abbastanza in fretta, e la freccia del Drakkar ti colpisce nella parte superiore del petto, facendoti cadere all'indietro sul fondo della barca: perdi 6 punti di Resistenza.

Afferri la freccia e te la strappi coraggiosamente dalla carne. Poi, facendo ricorso alle tue capacità curative, riesci a fermare il fiotto di sangue. Per circa un'ora giaci indebolito sul fondo della barca, lo sguardo rivolto al cielo, facendoti trasportare dalla corrente del fiume; quando infine ti rimetti seduto, vedi che i Drakkar se ne sono andati.

Il viaggio prosegue senza altri incidenti fino a quando, nel pomeriggio tardo, non intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece preferisci evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.

270

Estrai una freccia dalla faretra e la sistemi sulla fune preparandoti a far fuoco. Calcoli di trovarti più o meno a una quarantina di metri dall'ufficiale Drakkar. Aspetti pazientemente che egli raggiunga il ceppo

d'esecuzione, prendi accuratamente la mira e poi, nell'attimo preciso in cui egli si ferma, lasci andare la fune. Il dardo sibila nell'aria e punta dritto verso la testa dell'ufficiale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **183**.
Se va da 6 in poi, vai al **201**.

271

La creatura spalanca le fauci, e dal profondo della sua gola fuoriesce una crepitante sfera di fuoco. Subito i tuoi sensi ti avvertono che non si tratta di una sfera normale bensì di un oggetto di origine psichica.

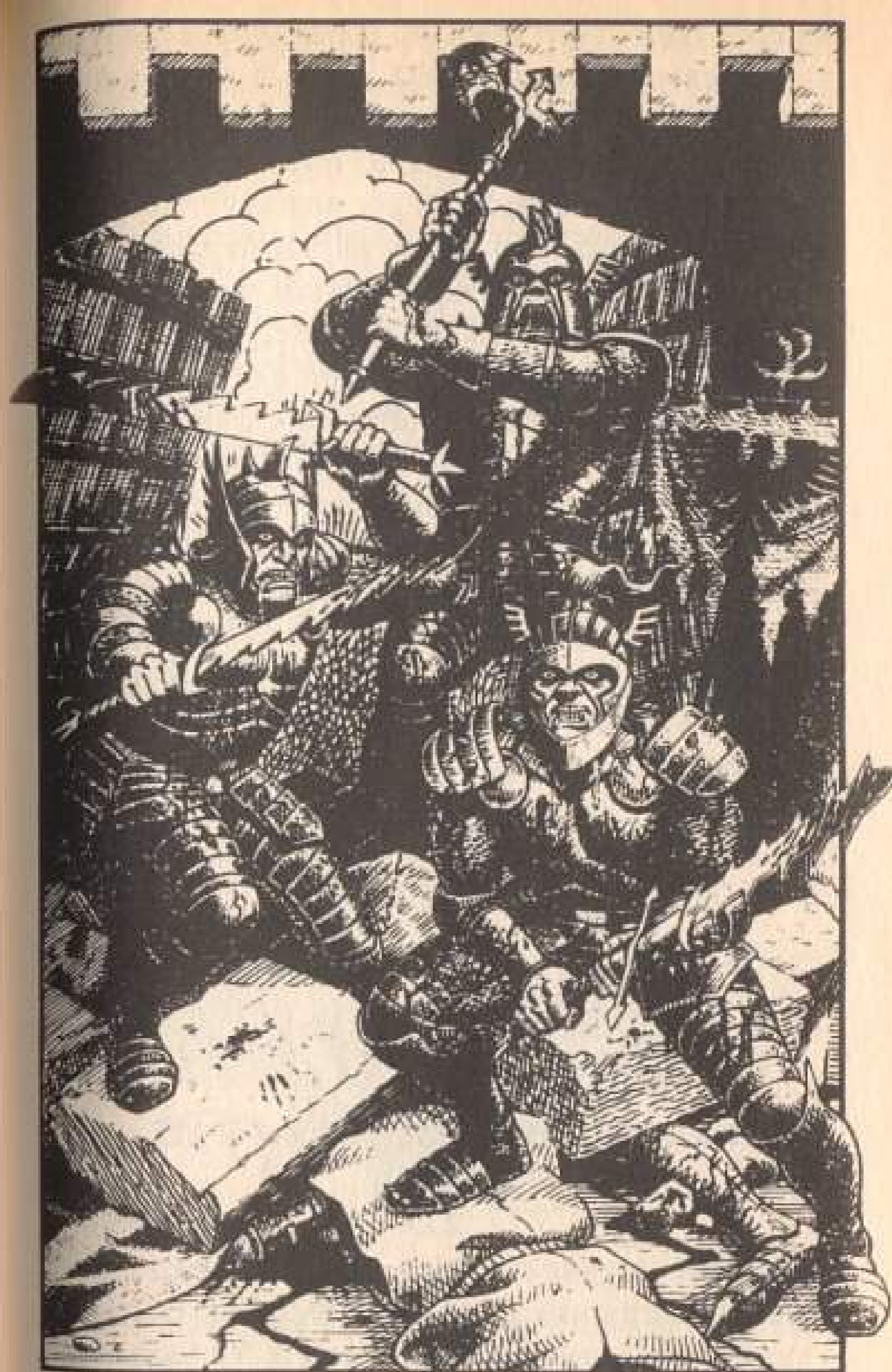
La sfera vola ruggendo verso di te; la colpisci con la Spada del Sole, e, non appena la lama magica entra in contatto con il fuoco psichico, la sfera esplode in un milione di scintille, che indugiano leggere a mezz'aria per qualche secondo e poi si dissolvono.

L'impeto della collisione ti ha fatto cadere a terra. Prima che tu abbia il tempo di rimetterti in piedi, la bestia approfitta del vantaggio e avanza a grossi balzi verso di te.

Vai al **283**.

272 *(fig. 15)*

Il crociato Lenciano cade a terra privo di sensi. Prima che abbia il tempo di riprendersi, giri sui tacchi e prosegui attraverso la pianura che conduce verso l'entrata della città di Darke.



(fig. 15) L'entrata è custodita da tre sentinelle Tukodak.

Mano a mano che ti avvicini, il frastuono della battaglia diventa sempre più forte: grida di uomini, nitriti di cavalli, il clamore delle spade, le urla terribili di quelli che soccombono. Poi, all'improvviso, ti ritrovi nel cuore della battaglia, e per sopravvivere sei costretto a farti strada in mezzo all'apparentemente interminabile muro di uomini e cavalli. È come se essi fossero felici di sacrificare le loro vite, pur di impedirti di raggiungere la cima del pendio che conduce alle porte della città. Per nulla intimorito, ti fai sanguinosamente strada in mezzo all'orda di Drakkar, calando la tua arma con estrema precisione e finendo un avversario ad ogni colpo. Soltanto una volta giunto nei pressi del cancello d'entrata trovi difensori più agguerriti. Infatti, le porte della città sono sorvegliate da tre Tukodak con le armature coperte di sangue; non appena ti vedono, i tre ti si avventano contro con una furia omicida che - come percepisci - ha origine da un incantesimo. Con gli occhi iniettati di sangue, i Tukodak levano le lame seghettate delle loro spade e avanzano verso di te.

"Per Sommerlund!" gridi, preparandoti a combattere.

3 Sentinelle Tukodak:
Combattività 44 Resistenza 44

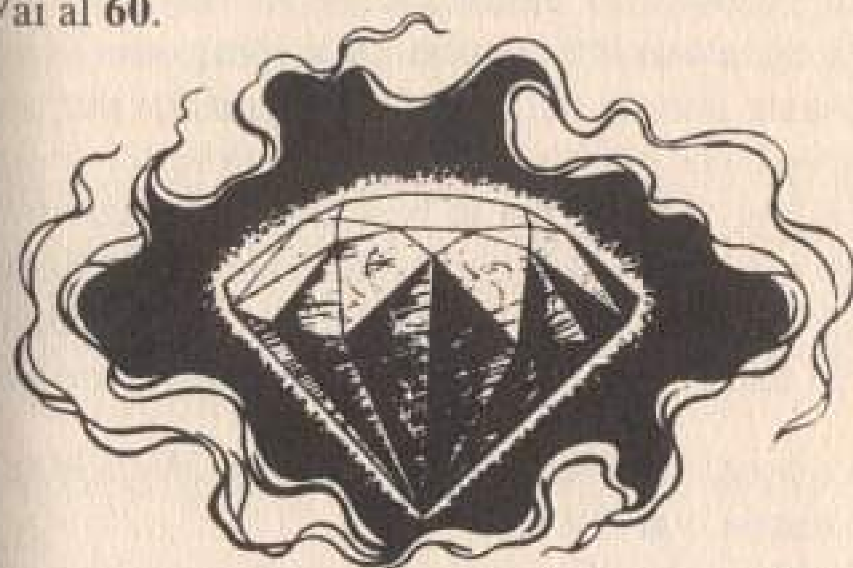
Se vinci questo combattimento, vai al **125**.

273

Ben presto raggiungete una baietta riparata; qui il capitano Prarg trova un'ancora arrugginita, un segnale appositamente lasciato dagli agenti di Re Sarnac allo scopo di indicarvi la direzione in cui si trova la grotta all'interno della quale è stata nascosta la barca con le provviste. Trovata la grotta, tu e Prarg trascinate la barca lungo la spiaggia, ammainate la vela nera come la pece e poi fate scivolare lo scafo sulle acque gelide del Tentarias.

Una volta a bordo, tu badi alla vela mentre Prarg siede al timone. Il vento vi è favorevole, e in pochi minuti la piccola imbarcazione veleggia tranquilla verso l'estremità occidentale del canale della Palude Infernale, a venti miglia di distanza. Chiedi a Prarg se il buio estuario che state per raggiungere abbia un nome, e lui ti risponde: "Sì, ce l'ha. I guerrieri Drakkar lo chiamano il 'Canale di Dakushna'; Dakushna è il Signore delle Tenebre che un tempo comandava la città-fortezza di Kagorst. Dicono che sia un nome molto adatto: il passaggio è pieno di insidie, oscuro e pericoloso proprio come l'essere di cui porta il nome".

Vai al **60**.



274

Segui il tunnel per diverse miglia fino a quando esso non si apre in una cisterna sotterranea di vaste dimensioni. L'acqua melmosa lambisce le pareti viscide di questo enorme pozzo, e si mescola con quella del

fiume prima di scomparire in un mulinello che gira vorticosamente al centro della cisterna. In questo punto il frastuono è quasi insopportabile, e tu ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita. Il passaggio termina davanti a una scala di ferro arrugginita, assicurata nel cemento della parete, che sale perdendosi nel buio. Cominci lentamente a percorrerla, tastando con cautela ogni gradino prima di affidarvi il tuo peso.

Sali per un'ora e più prima di raggiungere l'entrata di un tunnel alto circa due metri. Lasci la scala e segui l'umido passaggio, fino a quando non arrivi in una stanza di piccole dimensioni, con le pareti lisce. Dapprima hai la strana sensazione che qui dentro stia piovendo; poi ti accorgi che il soffitto è in pessime condizioni e che l'acqua sta filtrando dalle molte crepe. Di fronte all'uscita del tunnel c'è una porta di ferro. Ansioso di andartene da questo posto poco invitante, attraversi la stanzetta e spingi con le spalle il pesante portale nel tentativo di aprirlo: purtroppo, però, vedi che è chiuso a chiave. Poi avverti uno strano odore, una forte puzza di bruciato. Il tuo cuore ti dà un balzo quando vedi che dal tuo mantello e dalla tua tunica si levano volute di fumo bluastro. Il liquido che goccia dalle crepe non è acqua... è acido corrosivo!

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **143**.

Se non possiedi quest'Arte, oppure non vuoi usarla, vai al **338**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e vuoi usarla, vai al **265**.

Se non possiedi nessuna di queste arti o non vuoi usarle, vai al **203**.

275

Ordini ai Lenciani di allargarsi a ventaglio e di aspettare il tuo segnale prima di risalire la riva del fiume e avvicinarti agli alberi. Sembrano tutte guide competenti, ma hai le tue riserve. Non fosse stato per l'insistenza di Schera, avresti preferito andare da solo.

Avanzate silenziosamente nella neve, attraversando la fitta vegetazione del sottobosco. Vi siete addentrati di qualche centinaio di metri nella macchia d'alberi quando scorgete un piccolo accampamento nascosto tra gli alberi. Vi sono quattro tende, occupate da una dozzina di soldati con fattezze umane e armati di archi. Un vessillo di guerra è issato su una delle tende; fai cenno alla guida più vicina di farsi avanti nella speranza che sappia identificare lo stemma del vessillo.

"Sono Legionari di Ilion" mormora la guida, fissando l'accampamento. "Conosco bene quella bandiera. Sono bravi mercenari, leali al Re. Abbiamo combattuto con loro a Hokidat".

Sei ansioso di andare avanti e prendere contatti col gruppo di soldati, ma se sono davvero bravi come dice la guida, c'è pericolo che facciano fuoco prima di chiedervi chi siete. Confidi i tuoi timori al tuo compagno, e lui sorride.

"Non preoccupatevi, signore" dice lui, "so come avvicinarli".

Vai al **316**.

276

Ti alzi in piedi e vedi che il cavallo è ancora lì, vicino al bordo della foresta: il vapore si leva dai suoi fianchi

mentre ingurgita grossi grumi di neve per chetare la sete. Chiami l'animale servendoti delle tue facoltà Ramastan e immediatamente la bestia ti obbedisce. Gli arcieri Drakkar si stanno riversando fuori dalle difese esterne e, se non vi decidete a scappare in fretta, vi potrebbero raggiungere da un momento all'altro. Tu e Prarg rimontate in sella e partite al galoppo costeggiando la foresta. Solo quando siete al sicuro, lontano dal nemico, ritornate sulla strada e vi incamminate verso nord.

Vai al **230**.

277

Stai per lasciare la casupola quando noti una lanterna appesa a un gancio infisso nel muro. La tiri giù, togli la protezione di vetro e la lanci in un angolo, dove in un attimo infiamma un mucchio di stracci. Il fuoco cancellerà le vostre tracce e distrarrà i nemici, permettendovi così di scappare dall'accampamento.

Come avevi sperato, il fuoco divampa rapidamente; corri sul terreno gelato, ti guardi alle spalle e vedi delle grandi fiammate arancioni uscire dalla porta della casupola e una colonna di fumo grigio salire verso il cielo. Raggiungi Prarg e insieme vi inoltrate nella foresta. Il fuoco copre la vostra fuga, ma fa anche ritornare all'accampamento un gran numero di Drakkar. Siete costretti a fare un ampio giro verso ovest per evitare le pattuglie di ritorno, e la nuova direzione vi porta in una zona impervia della foresta di Tozaz, del tutto sconosciuta alla tua guida. Proseguite con lentezza e avete coperto meno di sei miglia quando i sempre più frequenti segnali di pattuglie Drakkar e la poca luce vi costringono ad accamparvi per la notte.

Scegliete un grosso e sicuro ramo d'albero a quindici metri da terra come giaciglio per la notte; vi assicurate con una fune e vi preparate a dormire. Ora sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **90**.



278

Tiri i remi in barca, afferri l'arco e prendi la mira contro il capo del gruppo di Drakkar. Per un attimo i vostri occhi si incrociano, e, quando egli capisce di essere il tuo bersaglio, perde il controllo, lascia andare l'arco e fa per scappare, ma la tua freccia lo raggiunge ugualmente. Il Drakkar leva le mani verso l'alto e ruzzola nelle acque del fiume; a quella vista, i suoi compagni si fanno prendere dal panico: senza nemme-

no tentare di colpirti con le loro frecce, scappano di corsa dalla riva del fiume alla ricerca di un nascondiglio sicuro tra le colline.

Il tuo viaggio continua rapido e senza incidenti fino a quando, a pomeriggio inoltrato, non intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte dei Drakkar. Man mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece decidi di evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.

279

Dopo un lasso di tempo che a te sembra interminabile, raggiungete le fredde acque del Gourneni e saltate subito a bordo. Prarg corre a poppa, ma quando la prua cede sotto il suo peso, il timone si incaglia nel fango e la barca rimane bloccata.

"Avanti, Prarg! Tira fuori i remi!" gridi. "Spingo io!"

I Gorodon stanno guadagnando terreno... riesci a sentire i respiri affannati e il raspare delle zampe sul terreno indurito dal freddo mentre le bestie si avvicinano per attaccarvi. Spingi disperatamente appoggiando la schiena contro le travi di poppa; la barca è percorsa da un tremito, poi, all'improvviso, lo scafo si lancia in avanti, e tu cadi a faccia all'ingiù nelle acque gelide del fiume. Riemergi quasi all'istante e ti togli il fango dagli occhi: la barca sta scivolando via verso il centro del fiume. Prarg si è chinato oltre il parapetto e sta tendendo le braccia verso di te:

"Presto, Lupo Solitario!" grida. "Vi sono quasi addosso!"

Capisci che per raggiungere la barca più in fretta devi tuffarti. Congiungi le mani ma, prima che tu abbia il tempo di lanciarti in avanti, qualcosa di affilato ti graffia la spalla. Un attimo dopo vieni sollevato al di sopra dell'acqua e poi scagliato all'indietro sulla riva fangosa. Uno dei Gorodon ha infilato la tua tunica con il corno appuntito e, con uno scatto di muscoli potenti, ti ha lanciato verso terra.

Infreddolito, scosso e tutto coperto di fango, ti alzi faticosamente in piedi e estrai l'arma, mentre i tre Gorodon avanzano nelle acque basse e limacciose, le fauci spalancate e coperte di bava pronte a serrarsi sulla tua carne.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **190**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **44**.

280

L'eco spaventoso della voce di Magnaarn viene rimpiazzato da un altro rumore, un rumore di catene e pietre che cadono. Gridi a Prarg di stare attento, e lui fa appena in tempo a balzare di lato e a non venire

schiacciato da una pesante saracinesca. Il grande portale di ferro tocca il terreno con un rombo assordante, separandoti così dal capitano. La polvere alzata dalla saracinesca si è appena riadagiata quando una sezione della parete del corridoio scivola all'indietro, e tre Tukodak - guardie personali di Magnaarn - balzano fuori dall'apertura per catturare Prarg. Privo di armi, il tuo compagno viene fatto immediatamente prigioniero. Un senso di rabbia e impotenza si impossessa di te; imprechi contro i tre Drakkar, ma loro non sembrano impressionati dalle tue minacce. Sanno delle tue straordinarie capacità, ma dietro la saracinesca si sentono al sicuro. Con il coltello puntato alla gola di Prarg, ti sfidano ad affrontarli.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **170**.

Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **34**.

281 *(fig. 16)*

All'improvviso il gentile mormorio d'ali si trasforma in un incessante ronzio. Poi, dal nido più in basso fuoriesce uno sciame di insetti simili a vespe e grandi quanto un uovo. Le bestie hanno avvertito il calore del tuo corpo, e adesso si stanno ammassando attorno all'imboccatura del camino; per qualche secondo rimangono lì, immobili a mezz'aria, poi cominciano ad allargarsi sul soffitto, guidate da un insetto che si distingue dagli altri per il rosso vivo del suo pelo, in netto contrasto con il nero cupo di quello degli altri.

Mano a mano che gli insetti aumentano di velocità, la parte più bassa del loro corpo comincia a mandare un debole bagliore, illuminando un grosso pungiglione di



(fig. 16) Dall'apertura fuoriesce uno sciame di insetti.

cui è dotata la loro coda. Estrai l'arma e ti prepari a difenderti, ma quando alcuni degli insetti fanno improvvisamente partire il proprio aculeo contro di te, vieni preso completamente di sorpresa. Ti tuffi di lato e riesci a evitare la prima scarica di pungiglioni avvelenati, ma mentre ti rimetti in piedi, un'altra parte dello sciame si stacca dal gruppo e scende per colpire la tua schiena scoperta.

Vespe di Antah:
Combattività 40 Resistenza 30

Questi insetti sono immuni a qualsiasi attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **120**.

282

Servendoti della tua arte dell'interpretazione, identifichi e raccogli una manciata di radici commestibili, funghi e bacche della foresta e offri il tutto a Prarg. Dapprima lui pensa che tu stia scherzando. Poi, dopo che l'hai rassicurato sul potere nutritivo di quel cibo poco ortodosso, accetta un po' scettico e comincia a mangiare.

"Maledetto mangime per conigli" bofonchia sconsolato, ma vedi che fa bene attenzione a non lasciar cadere nemmeno una briciola. Nel frattempo perlustri con lo sguardo la foresta circostante, sempre all'erta e vigile. Nell'ultima ora il sospetto di essere spiato da qualcuno o qualcosa si è fatto sempre più forte. I tuoi sensi avvertono la presenza di un'entità ostile che si avvicina da est. Ora il sospetto è diventato ferma certezza, e nell'attimo in cui Prarg conclude il suo pasto, suggerisci di riprendere il cammino il più rapidamente possibile.

Vai al **14**.



283

Rotoli su te stesso per evitare il primo attacco della creatura. La tua reazione fulminea ti salva dalla presa dei suoi affilatissimi artigli, ma un attimo dopo la creatura balza un'altra volta, e tu hai appena il tempo di estrarre l'arma prima che essa ti sia addosso.

Tarhdemon (Nadziranim polimorfico):
Combattività 42 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **66**.

284

Scosso ma incolume, guadi il fiume fino a raggiungere la barca, e poi, aiutato da Prarg, ti arrampichi a bordo.

"Ci erano davvero vicini" esclama Prarg mentre armeggia per infilare i remi negli anelli. "Possiamo considerarci fortunati per essere riusciti a scappare

con ogni gamba e ogni braccio al proprio posto. La prima volta che ho navigato lungo questi canali, ho perso tre uomini a causa di un attacco di Gorodon. Quelle bestiacce pullulano in questo dannato posto... eppure, c'è da dire che ve ne sono delle altre peggiori. Di gran lunga peggiori".

Raggiungete presto a remi la sponda ovest dove, una volta arrivati a riva, vi accampate su una striscia di terreno indurita dal freddo e usate la barca rovesciata come copertura per proteggervi dal freddo e dalla neve. Scende la notte, e la temperatura cala bruscamente. Esamini con occhio esperto il cielo sempre più buio e vedi banchi di nuvole gonfie di neve che si ammassano all'orizzonte: una visione non troppo gradita, foriera di tempeste invernali.

Prarg si offre volontario per il primo turno di guardia, ma sapendo che il suo bisogno di riposo è di certo maggiore del tuo, insisti affinché sia lui a dormire per primo. Per quattro ore siedi a scrutare l'orizzonte, la mente piena di dubbi e domande riguardanti la missione e i pericoli che dovrai affrontare. Mentre pensi a ciò che ti aspetta, rimani sveglio e all'erta, perché il rischio di venire assaliti dalle creature che popolano questa palude è sempre altissimo. Per fortuna il freddo sembra averle convinte a rimanere nelle loro tane, almeno per questa notte, e le ore passano senza incidenti.

Poi viene il momento di svegliare Prarg. Con scarso entusiasmo e ancora assonnato, il tuo compagno prende il tuo posto, mentre tu ti stendi per dormire un po'.

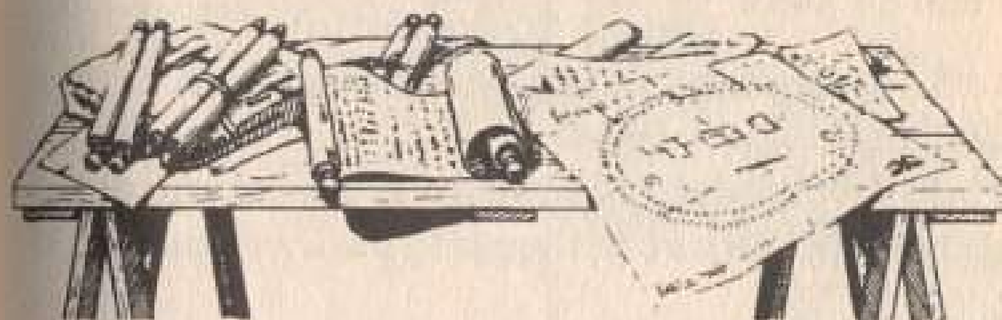
Vai al **327**.

285

Ti volti e in fondo alle scale vedi una creatura spaventosa: ha enormi occhi scarlatti ed è ricoperta da una vile pelliccia che riflette la pallida luce del tunnel; le sue lunghe braccia scheletriche sono tese in avanti, come se stesse camminando nel sonno, ma non è affatto addormentata: nelle enormi mani stringe due pietre appuntite di cui si serve come armi. La pancia gonfia striscia sul pavimento mano a mano che essa acquista velocità, mentre la densa saliva marrone cola dalle fauci spalancate. L'ammasso di macerie non ti permette di sfuggire, perciò estrai l'arma e ti prepari a combattere.

Creatura del tunnel:
Combattività 43 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **91**.



286

I pochi cani da guerra sopravvissuti scappano nella foresta come cuccioli spaventati. Prarg, esaltato da quella vittoria, si dice certo che le bestie non torneranno più ad aggredirvi, almeno per questa notte. Tu non ne sei tanto sicuro e gli raccomandi di stare all'erta mentre torni alla barca per dormire un po'.

Vai al **215**.

287

Lo scudo prende forma e la freccia vi si infrange contro. Senti le esclamazioni di stupore dei Drakkar, i quali ripetono esterrefatti e impauriti la parola "Ziran", che in Giak significa "mago". Mentre la corrente ti trascina via, vedi i Drakkar - ormai convinti di aver incontrato uno stregone - allontanarsi di corsa dalla riva in cerca di un rifugio sicuro tra le colline.

Il viaggio prosegue tranquillo e senza incidenti fino a quando, nel tardo pomeriggio, non intravedi all'orizzonte le prime case di una città. Controlli sulla mappa e scopri che si tratta di Konozod, una roccaforte fortificata dei Drakkar. Mano a mano che ti avvicini, intensifichi la vista e vedi che la città è costruita sulla riva sinistra del fiume Shug. Un grande ponte di pietra attraversa il fiume, e sotto questo ponte il corso d'acqua è bloccato da una barriera di tronchi incatenati l'uno all'altro.

Se decidi di lasciare che la tua barca vada incontro alla barriera, vai al **314**.

Se invece preferisci evitare la barriera, puoi raggiungere la sponda e proseguire a piedi andando al **231**.

288

Un dolore lancinante esplode nel tuo corpo, e il caldo sapore del sangue ti riempie la bocca. Poi il dolore lascia spazio a una debolezza terrificante; per un attimo la foresta ti gira vorticosamente attorno, poi l'oscurità più totale ti avvolge, e tu cadi in un sonno dal quale non potrai risvegliarti mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

289

Estrai l'arma e gridi a Prarg di reggersi forte; poi guidi il cavallo al galoppo in rotta di collisione con le sentinelle Drakkar.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **209**.
Se va da 4 a 8, vai al **133**.
Se è 9 o più, vai al **62**.



290

Esamini il lucchetto circolare e percepisci che è protetto da un incantesimo. Se tentassi di aprirlo, la magia che lo circonda ti ucciderebbe all'istante.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **207**.

Altrimenti, vai al **101**.

291

Le frecce scendono sibilando verso di voi. La mira è perfetta... Un brivido gelido ti corre lungo la schiena: i dardi stanno per colpirvi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **167**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **334**.

292

Ti senti molto debole e provi un grande desiderio di dormire. Ma i tuoi sensi ti avvertono che addormentarsi adesso sarebbe un errore fatale. Devi fare qualcosa, e devi farlo in fretta, altrimenti perderai presto conoscenza.

Se possiedi dell'Oede o un po' di Sabito, vai al **212**.

Se non possiedi nessuna di queste sostanze, vai al **233**.

293

Il viaggio prosegue rapido e senza difficoltà. Il fiume ghiacciato taglia la pianura prima di insinuarsi in mezzo a delle colline sinuose sulle quali sono ancora visibilissimi i segni degli aspri combattimenti. Le capanne in rovina punteggiano l'orizzonte, e dozzine di cadaveri coperti di neve, umani e non, giacciono tra i campi, le membra irrigidite in posizioni impossibili.

Poco dopo mezzogiorno, vedi qualcosa in lontananza che ti mette in allarme. Si tratta di alcune figure raggruppate sulla riva del fiume. Intensifichi la vista e vedi che si tratta di guerrieri Drakkar, forse disertori dell'esercito di Magnaarn, che stanno tentando di catturare dei pesci dal fiume.

Se decidi di nasconderti sul fondo della barca e lasciare che la corrente ti trasporti oltre al punto in cui si trovano i Drakkar, vai al **108**.

Se preferisci remare con la corrente in modo da superare i Drakkar il più rapidamente possibile, vai al **69**.

294 *(fig. 17)*

Tu e le tue guide venite portati in un posto di guardia sulla riva del fiume, dove incontrate il Barone Maquin, il capo di questa banda di mercenari. È un uomo molto alto, avvolto da capo a piedi in una folta pelliccia incrostata di ghiaccio. Un grande elmo che reca le testimonianze visibili di molti combattimenti gli nasconde gran parte del viso pieno di cicatrici, ma ciò che vedi ti basta per capire che questo è un uomo coraggioso, un uomo d'onore. Ti squadra con occhi scettici, non avendo mai incontrato prima d'ora un Sommerliano, ti fa molte domande e infine, dopo averti ascoltato per intero, appare notevolmente impressionato. Poi è lui a narrarti brevemente di come e perché lui e i suoi uomini si trovino lì.

"Il mio reggimento è totalmente fedele a Re Sarnac" dice fiero, "a differenza di quei codardi delle Terre Tormentate. Hanno infranto il loro giuramento e ora combattono contro Lencia, al fianco del nemico." Il barone sputa in segno di disprezzo, poi prosegue. "La mia truppa è stata lasciata qui a combattere sulla linea di retroguardia. Abbiamo l'ordine di attaccare qualsiasi Drakkar che tenti di raggiungere Darke via ac-



(fig. 17) Il barone Maquin ti accoglie sulla riva del fiume.

qua. Crediamo che vi siano molte truppe di rinforzo a Konozod, e il nostro compito è di impedire loro di unirsi alle forze di Magnaarn".

Ricordi al Barone che voi venite appunto da Konozod, e che quella città è praticamente deserta. Suggerisci rispettosamente che lui e i suoi uomini si uniscano a voi nel tentativo di raggiungere l'esercito di Lencia. Egli considera brevemente la tua proposta, ne parla con i suoi uomini e alla fine si dice d'accordo.

"Ma prima" dice, stringendoti calorosamente la mano, "dovete venire con i vostri al mio accampamento. Sarà presto buio, ed è molto pericoloso viaggiare lungo il fiume di notte. Vi potrebbero essere delle imboscate!"

Vai al **262**.

295

Non appena la via è libera, balzi fuori dal fossato e ti infili in un foro della palizzata. Sei a pochi metri dalla capanna quando all'improvviso vedi due cavalieri Drakkar avanzare al galoppo lungo un sentiero appena tracciato, che dalla foresta porta all'accampamento. Stanno per vederti, perciò, non appena raggiungi la porta, la spalanchi senza esitare un attimo.

La tua comparsa improvvisa fa sobbalzare un sergente Drakkar intento a trafugare del vino dalla provvista privata del suo capitano. Il barbuto soldato sobbalza e sputacchia la bevanda color rubino, ma i suoi timori si trasformano subito in rabbia non appena vede che sulla porta non c'è il suo capitano, bensì ci sei tu. Con un grugnito d'ira egli lancia la bottiglia semivuota contro la tua testa; scansi il missile senza grosse dif-

ficoltà, ma intanto il sergente ha avuto il tempo di sguainare la sua pesante e affilatissima spada. Sulle brutte labbra gli si disegna un ghigno crudele, e quando vedi che sta per lanciare un grido d'allarme, il cuore ti manca di un battito. Devi zittirlo immediatamente, altrimenti tutto l'accampamento si accorgerà della vostra presenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **232**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **198**.

296

Cerchi tra le rovine, ma ben poco è sopravvissuto all'incendio che, al massimo della sua intensità, deve aver trasformato questo posto in una specie di girone infernale. Le ossa e i teschi anneriti di quelli che hanno preso parte alla battaglia sono sparpagliati dappertutto, e a quanto pare nessuno si è curato di dar loro sepoltura. Stai esaminando i resti di una spada Drakkar quando all'improvviso senti che c'è qualcuno lì vicino. Qualcuno molto debole e sofferente.

L'istinto ti conduce all'interno delle rovine di una locanda; entri e ti fermi in ascolto. Senti dei respiri provenire da qualche parte sotto terra; chiami Schera ad alta voce e gli dici di raggiungerti in fretta.

"Cosa c'è?" chiede, mentre entra nella taverna.

"C'è qualcuno ancora in vita, qui" rispondi. "Intrappolato sotto il pavimento".

Schera ti aiuta a spostare un paio di travi annerite, e dopo pochi secondi scoprite una botola. La apri e vedi una rampa di scale che scende nell'oscurità e conduce in una cantina buia e umida. Il respiro affannoso si è fermato, ma i tuoi sospetti trovano conferma: qui sotto c'è qualcuno.

Vai al **197**.



297

La creatura emette un grugnito che ti fa correre un brivido lungo la schiena, le fauci giallastre che scintillano nel sole invernale. Fai un passo indietro ed estrai la tua arma appena in tempo per difenderti.

Mawtaw:
Combattività 38 — Resistenza 50

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Se decidi di usare il Raggio Ramas, aggiungi 1 al tuo punteggio di Combattività.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole (o più), puoi aumentare la tua Combattività e la tua Resistenza di 5 punti ciascuna per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **24**.

298

"Testa!" esclama Prarg.

Togli la mano e vedi la cittadella di Holmgard stampata sulla moneta.

"Non fa niente, Prarg" dici, cercando di non sembrare troppo compiaciuto per il risultato. "Il tempo passa in fretta. Svegliami tra quattro ore e prenderò il tuo posto".

Prarg raccoglie le sue armi e il suo equipaggiamento e, mentre ti sistemi per la notte sotto la protezione dello scafo rovesciato, lui sale in cima alla Rupe dell'Orso e si prepara per la sua solitaria veglia.

Vai al **250**.

299

Ispezioni le tasche e lo zaino della sentinella e scopri i seguenti oggetti:

Arco
2 Frecce
Rotolo di spago
Pugnale
Spada
Bottiglia (vuota)
40 Kika (equivalenti a 4 Corone d'Oro)

Stai per allontanarti quando noti un baluginio in cima allo stivale sinistro del Drakkar. È un'asta d'argento: semplicissima, senza nessuna iscrizione, lunga all'incirca dieci centimetri. Se decidi di tenere quest'asta, ricordati di segnarla nel tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti in tasca.

Dopo aver soddisfatto la tua curiosità, ti concentri sull'ammasso di macerie che blocca l'accesso al livello superiore.

Vai al **18**.



300

Giunto in cima al camino, esci e indugi ad osservare le rovine del Tempio di Antah. Sei sbucato sul tetto piatto di una cripta semi-crollata, situata a qualche centinaio di metri dalla torre attraverso la quale quindici giorni fa sei entrato nel tempio sotterraneo. Un vento gelido ulula tra gli alberi, e il cielo scuro ti avverte che la notte sta per calare.

Le rovine sono completamente deserte. La cortina di candida neve che avvolge ogni cosa attorno a te ti ricorda che sei rimasto intrappolato sotto terra per quindici, preziosissimi giorni. La tua mente corre al Capitano Prarg... chissà se è ancora vivo? Lo stomaco ti si stringe quando provi a immaginare il triste destino che forse è toccato ai Lenciani, ora che Magnaarn è entrato in possesso della Pietra della Dannazione. Hai

paura, ma non hai perso completamente le speranze. Magnaarn ti crede morto, e ciò potrebbe tornare a tuo vantaggio. Dopo tutto, non è stato lui stesso a dire che eri tu a costituire l'unica minaccia ai suoi piani di conquista?

Scendi dal tetto della cripta e ti fai strada nella foresta fino a raggiungere il punto in cui, due settimane fa, si erano accampati i Tukodak di Magnaarn. Nella radura non c'è più alcun segno della loro presenza, ma decidi di ispezionare ugualmente il terreno circostante alla ricerca di qualche indizio che possa aiutarti a capire dove siano andati.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **173**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **320**.

301

Un dolore lancinante esplode nella tua gamba, ma fai ricorso alla tua forza interiore per controllare e diminuire l'agonia. Un attimo dopo il tuo cavallo è addosso alle sentinelle, che finiscono calpestate impietosamente dai suoi zoccoli, e poi oltrepassa l'apertura della barricata. Sei riuscito a varcare la linea difensiva interna della città ma, come ti dice Prarg, devi ancora raggiungere le difese esterne.

Vai al **31**.

302

L'uccello si spaventa, si alza in volo e scompare all'orizzonte verso nord.

Vai al **328**.

303

Con l'aiuto di Prarg, infili rapidamente i remi negli anelli e ti metti a remare con tutta la tua forza, ripercorrendo in senso inverso la rotta che avete seguito finora. Raggiunto il punto in cui il Canale di Dakushna si divideva in due, vi fermate a riconsiderare la situazione.

Con riluttanza decidete di imboccare il canale di sinistra. Per non correre il rischio di fare rumore, tirate i remi a bordo e lasciate che il vento puzzolente della palude vi sospinga giù per il canale, anche se a velocità ridotta. A poco a poco vi avvicinate al minuscolo villaggio di capanne. Mentre lo oltrepassate, conti otto abitazioni, tutte costruite con radici indurite dal fango e avvolte da rampicanti marcescenti. Anche se adesso sono deserte, le capanne non sembrano abbandonate. La riva antistante il villaggio è cosparsa di ossa - i resti di uno o più pasti - e poco più in là vedi una struttura di legno sulla quale sono stese ad essiccare le pelli di un serpente e di una lucertola.

"È un accampamento Ciquali" mormora nervosamente Prarg, perlustrando con occhi guardinghi le acque cirscostanti. Nel corso dei tuoi viaggi hai udito molti racconti sui Ciquali, e nessuno particolarmente divertente. Sono creature della Palude Infernale, una razza di anfibi malvagi, intelligenti e astuti, con una passione per la carne umana che li rende particolarmente pericolosi.

"Ci è andata bene, Lupo Solitario" dice Prarg, mentre a poco a poco il vento vi trascina oltre le capanne. "L'accampamento è deserto... devono essere fuori a

cacciare. Per fortuna che abbiamo scelto questa biforcazione!"

Non appena le capanne scompaiono alla vista, issate di nuovo la vela; la barca prende subito il vento e prosegue rapida verso nord, lungo il Canale di Dakushna. Sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **322**.



304

Il tuo sesto senso ti dice che la Chiave Verde che possiedi aprirà la serratura. La prendi subito dallo zaino, la inserisci nella serratura e la giri in senso antiorario. Senti un debole *click*, poi la porta si apre cigolando a rivelare una sala buia e desolata, le cui pareti trasudano un liquido denso, grigio e puzzolente.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **196**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **126**.

305

Quando il terreno è sgombro, entri nelle stalle e appicchi il fuoco. Nell'andartene, apri i box dei cavalli per dare loro modo di scappare quando l'incendio sarà divampato. Ritorni nel vicolo buio e localizzi una finestra sul retro dell'armeria attraverso la quale ti potrebbe essere agevole entrare; è chiusa a chiave ed è dotata di sbarre di ferro ma, facendo ricorso alle tue innate facoltà Ramas, riesci a forzarla senza difficoltà. Sfortunatamente, però, il rumore che fai mette in allarme due sentinelle Drakkar di stanza all'interno dell'edificio. Ti stai infilando nella finestrella quando esse ti attaccano con le loro spade dalla lama nera.

Guardie dell'Armeria:
Combattività 32 Resistenza 40

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore dell'Interpretazione, riduci la tua Combattività di 3 punti per il primo scontro di questo combattimento.

Se vinci, vai al **166**.

306

Ti avvicini all'apertura e immediatamente i tuoi sensi avvertono il repellente odore che hai già sentito molte altre volte: non hai dubbi che oltre si trovi una tana di cani da combattimento, fortunatamente adesso vuota.

Con l'arma alla mano, entri e ti metti a cercare una porta che ti conduca ai piani superiori della torre di guardia. La porta c'è, ma è chiusa a chiave dall'esterno. Piuttosto che perdere tempo per cercare di aprirla, ti volti per andartene. Ma mentre stai percorrendo il pavimento cosparso di paglia, vedi una frusta oliata di

pelle che pende da un gancio infisso nella parete. (Se decidi di prendere questa Frusta di Pelle, ricordati di segnarla tra gli oggetti dello Zaino sul Registro di Guerra.)

Lasci la tana e corri attorno alla torre appena in tempo per incontrare il capitano Prarg che esce dalla porta. Egli scende rapidamente le scale e rinfodera la spada sporca di sangue.

"Quella sentinella non darà più nessun allarme" ti dice, indicando eloquentemente con il pollice verso la torre. "E non credo che riusciranno a trovarci molto presto".

Gli sorridi soddisfatto. Dopo di che Prarg indica una viuzza secondaria che corre tra due edifici distrutti dal fuoco e suggerisci di seguirla.

"Vai avanti tu, capitano" gli dice, e poi lo segui mentre lui si inoltra nel vicolo buio.

Vai al **178**.

307

Con tua grande sorpresa, scopri che la porta non è chiusa a chiave. La spingi, ed essa si apre a rivelare una stanza vuota. Percepisci una fortissima concentrazione di male e avverti Prarg di ciò che i tuoi sensi ti comunicano. Con cautela, abbandonate la stanza attraversando un corridoio che conduce a una rampa di scale di pietra nera. Le percorrete ed arrivate in una sala completamente rivestita da lastre di marmo nero. Degli arazzi e dei tendaggi di velluto del colore dell'ebano pendono dalle pareti, e anche il mobilio è coperto della stessa morbida stoffa. La concentrazione di male qui è altissima, tanto alta che ti sembra quasi di soffocare.

"È qui..." sussurri, cercando l'arma con la mano, "la Pietra della Dannazione. La sento!"

All'improvviso senti un rumore alla tua sinistra, e un secondo dopo un fascio di energia crepitante parte verso di te; ti tuffi di lato appena in tempo per non essere colpito, ma purtroppo il fascio rimbalza contro le pareti di marmo della sala e colpisce Prarg, facendogli perdere conoscenza.

Vai al **161**.

308

Facendo ricorso all'incantesimo della Confraternita "Individua il Pericolo" perlustri il bosco circostante e immediatamente i tuoi sensi si allertano. Il pericolo che essi percepiscono non si trova nelle immediate vicinanze, eppure riesci a sentire invisibili ondate di potere che si irradiano da qualche fonte. È un potere troppo forte per avere origine da un Drakkar o da una creatura ostile della foresta. Concentri i tuoi sensi e immediatamente capisci qual è la sua origine: la Pietra della Dannazione di Darke.

"Cosa c'è, signore?"

"La Pietra della Dannazione" rispondi calmo. "Siamo vicini... lo sento".

Vai al **45**.

309

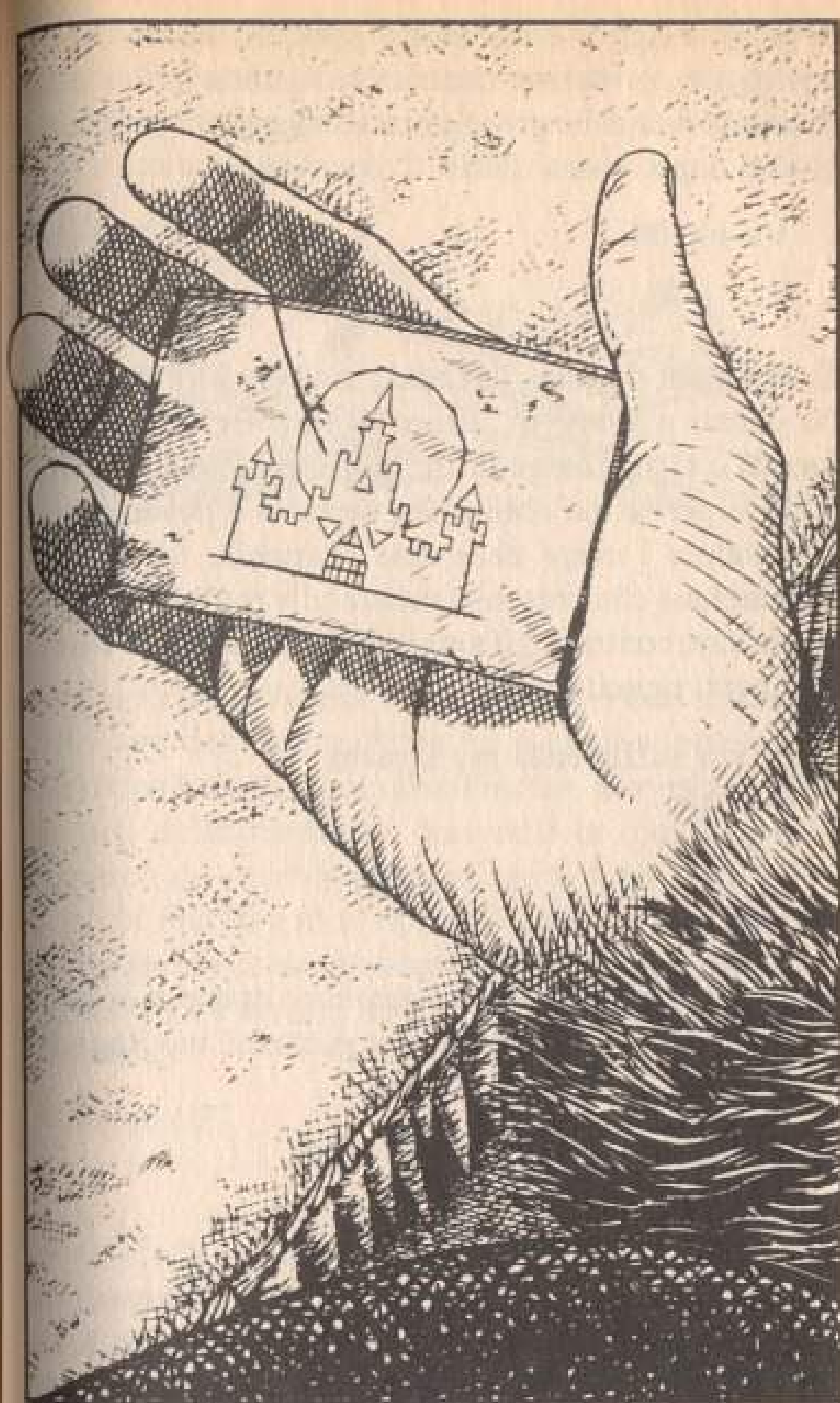
Prarg ti è comprensibilmente grato per esserti offerto di fare il primo turno di guardia. Mentre lui si sistema

per la notte sotto la protezione dello scafo rovesciato, tu ti avvolgi nel tuo mantello di Ramas e sali in cima alla Rupe dell'Orso preparandoti per la tua veglia solitaria. Siedi per ore sulla rupe battuta dal vento, osservando i vortici di neve che spazzano la zona circostante. Malgrado la grande stanchezza, rimani vigile, e la disciplina di ferro cui sei abituato dà presto i suoi frutti: infatti, poco prima della mezzanotte, i tuoi sensi percepiscono un movimento sul limitare della foresta. Le tue superacute facoltà Ramas distinguono un odore animale portato dall'aria fredda. Lo riconosci all'istante: Akataz.

Vai al **163**.

310 *(fig. 18)*

Le tracce terminano davanti a una banchina di legno che si protende pericolosamente sulle acque del fiume Shug. Esamini attentamente l'area circostante e, grazie alle tue straordinarie capacità interpretative, fai due importanti scoperte. In primo luogo capisci che Magnaarn e le sue truppe si sono imbarcati in questo punto e hanno proseguito lungo il fiume; in secondo luogo intuisci che in quest'area è stata raggruppata una seconda e più vasta unità di soldati: le feci di alcuni Tigerwolf e un dente di Giak sono indizi sufficienti a farti capire di che truppa si tratta; i tuoi sospetti vengono ulteriormente confermati quando trovi poco più in là una fibbia di bronzo che porta inciso il simbolo di una fortezza sullo sfondo di una luna piena: è il vessillo della città-fortezza di Kagorst, un tempo una delle basi dei Signori delle Tenebre. Ciò conferma i tuoi timori: Magnaarn è riuscito a persuadere Kagorst a unirsi alla sua causa.



(fig. 18) Trovi una fibbia di bronzo con un emblema.

Il lungo viaggio ti ha molto provato. Piuttosto che proseguire, preferisci trascorrere la notte in una delle casupole vuote e proseguire il viaggio all'alba del giorno dopo.

Vai al **188**.

311

Ti allontani dai due Tukodak, rinfoderi l'arma e poi fai cenno a Prarg di venire avanti. Egli esce dalla foresta e ti raggiunge in fretta. Esprime la sua ammirazione per la tua abilità di guerriero e poi ti aiuta a nascondere i corpi delle due sentinelle tra la folta vegetazione che cresce in mezzo alle rovine. Prima di andartene, controlli gli zaini e le tasche dei due e trovi i seguenti oggetti:

Cibo a sufficienza per 1 pasto
Pugnale
2 Spade
Arco
4 Frecce

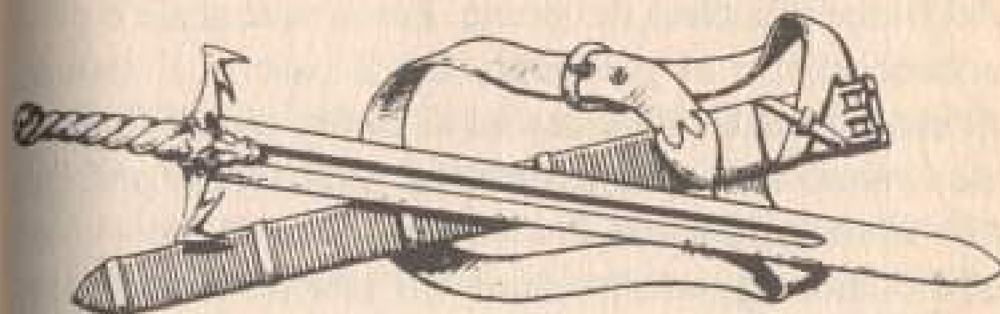
Se decidi di prendere con te qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per entrare nella torre, vai al **221**.

312

Fai ricorso ai tuoi poteri mentali e lanci un devastante attacco psichico contro le tre sentinelle Drakkar. L'effetto è istantaneo: i tre cominciano a tremare incontrollabilmente, poi lasciano andare le loro lance. Non riuscendo a scartare di lato, li travolgi sotto gli zoccoli del tuo cavallo mentre, al galoppo, passi oltre l'apertura della barricata. Sei riuscito a varcare la linea difensiva interna della città ma, come ti dice Prarg, devi ancora raggiungere le difese esterne.

Vai al **31**.



313

Con qualche difficoltà esci e tiri fuori dall'acqua anche il tuo compagno. Prarg ha la pelle violacea, e il suo corpo trema incontrollabilmente. Servendoti delle tue arti della medicina, trasmetti un po' di calore corporeo al tuo compagno, al suo petto e al suo viso; in pochi minuti egli si riprende dallo stato di shock e riacquista la sua temperatura normale. Il tuo tempismo gli ha salvato la vita, ma ti è anche costato 5 punti di Resistenza.

Vai al **157**.

314

Mentre la barca si avvicina al ponte di pietra, tu remi contro corrente per rallentare la velocità. Sul ponte vi sono dei guerrieri Drakkar, e se la prua dovesse urtare con troppa violenza contro la barriera di tronchi, essi si accorgerebbero di certo della tua presenza. Lo scafo tocca il fondo melmoso del fiume, rallentando ulte-

riormente la velocità della barca, che, dopo un po', si ferma definitivamente contro la barriera. Balzi velocemente fuori, monti sulla zattera di tronchi e ti dirigi il più rapidamente possibile verso la riva.

Una rampa di scale di legno piuttosto malandate sale dal fiume alla cima del ponte. Percorri le scale e poi ti accucci dietro al parapetto. Da lì osservi il sistema difensivo della città e cerchi di capire quanti Drakkar stazionano nella roccaforte. La città stessa presenta una triste collezione di ricordi di guerra, con i suoi edifici danneggiati, racchiusi all'interno di una palizzata in legno sostenuta da rinforzi in diversi punti. In questo luogo si sono combattute molte aspre battaglie, e da qualsiasi parte tu volga lo sguardo, vedi molti segni di distruzione.

Una strada dissestata attraversa il ponte e conduce direttamente alle porte della città. Osservi i Drakkar che fanno la guardia al ponte e all'entrata, e hai la netta impressione che ci sia qualcosa di strano. La città è singolarmente tranquilla e appare scarsamente protetta; la guarnigione Drakkar è poco numerosa, e i soldati che hai visto fino ad ora sono o giovani, o vecchi, o feriti.

La notte sta cominciando a calare. I Drakkar stanno accendendo le torce che illuminano il muro esterno, e un cambio di guardia sta avendo luogo nei pressi dell'entrata principale. Un carro pieno di paglia attraversa il ponte e si ferma poco più avanti. Il conducente scende strofinandosi la schiena e si dirige verso una delle casupole site fuori dalle mura della città. Approfitti della sua assenza per saltare sul carro e nasconderti tra la paglia puzzolente. Dopo qualche minuto senti nuovamente la voce del guidatore, poi il carro si inclina e il Drakkar ritorna al suo posto di guida. Senti uno schiocco di frusta, e, con un sussulto, il carro si avvia verso l'entrata principale.

Vai al **222**.

315

Un soldato di Lencia che indossa la tunica da cerimonia e i pantaloni dei Capitani di Corte attraversa l'arcata ed entra nell'anticamera. La sua statura è davvero notevole, ma molto di più colpiscono gli occhi ravvicinati e fieri, il naso aquilino e i folti baffi neri. Riconosci immediatamente il Capitano Prarg. Nella battaglia di Cetza avete guidato insieme le riserve del Principe Graygor in un'azione decisiva che contribuì a salvare le Guardie di Eru e a far volgere in vostro favore le sorti della battaglia.

"Ben ritrovato, signore!" egli ti saluta con un sorriso. "È un onore per me essere stato scelto per farvi da guida e accompagnarvi nella vostra nobile missione".

Vai all'**80**.

316

La guida si porta due dita alle labbra ed emette un fischio acuto. Il rumore fa volgere di scatto i mercenari nella vostra direzione, e un attimo dopo senti che uno di loro risponde al vostro segnale emettendo un altro fischio; la guida allora chiede il permesso di accedere all'accampamento. Segue una lunga pausa di silenzio, poi una voce risponde:

"Mostratevi".

Vi levate in piedi e vi incamminate verso le quattro tende; quando i Legionari di Ilion vedono che siete umani e non Drakkar, un'espressione di sollievo si dipinge sui loro volti. I soldati di ventura vi danno un caldo benvenuto, e uno di loro si offre di scortarvi dal loro capo, il Barone Maquin.

Vai al **294**.

317

Vi allontanate dal ponte di legno, vi fate lentamente strada lungo il fossato ghiacciato e vi dirigete in un punto che si trova esattamente di fronte alla torre. Qui vi nascondete e spiate le quattro sentinelle Drakkar, che stanno diligentemente tenendo sotto controllo le strade che da est danno accesso alla città. Potete vedere soltanto i loro visi brutali fare capolino dalla fenditura orizzontale che corre attorno alla torre; dopo un po' tre dei quattro Drakkar se ne vanno dalla torre scendendo da una scaletta laterale. Soltanto uno è rimasto al posto di guardia: è il momento migliore per muoversi, prima che le altre tre sentinelle facciano ritorno alla postazione.

Prarg insiste per andare avanti per primo: è già stato da queste parti e conosce una via sicura. Il terreno davanti alla torre sembra privo di ostacoli, e invece è disseminato di trappole pericolosissime, pronte a catturare i più imprudenti. Con un cenno d'assenso ti dici d'accordo, e, non appena la sentinella si allontana dalla fenditura, Prarg inizia la manovra di avvicinamento; accucciandosi di tanto in tanto e seguendo un percorso a zigzag per evitare le trappole, egli raggiunge in trenta secondi la base della torre; poi si nasconde dietro l'angolo e ti fa cenno di raggiungerlo.

Trai un profondo respiro e ti lanci in avanti; con il cuore che ti batte all'impazzata, segui le tracce della tua guida, chiaramente visibili sulla neve ancora fresca. Sei a metà strada quando all'improvviso il viso del Drakkar ricompare alla fenditura. Preghi affinché le tue facoltà di mimetizzazione ti celino ancora per qualche secondo, ma poi vedi qualcosa che manda in frantumi ogni tua speranza: la sentinella si porta davanti agli occhi uno strano rettangolo di vetro, e immediatamente percepisci che esso è dotato di poteri magici.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **249**.
Se va da 4 a 6, vai al **67**.
Se va da 7 in poi, vai al **74**.

318

Una creatura spaventosa fuoriesce lentamente dall'oscurità del tunnel: ha enormi occhi scarlatti ed è ricoperta da una vile pelliccia che riflette la pallida luce del tunnel; le sue lunghe braccia scheletriche sono tese in avanti, come se stesse camminando nel sonno, ma non è affatto addormentata: nelle enormi mani stringe due pietre appuntite di cui si serve come armi. La pancia gonfia striscia sul pavimento mano a mano che essa acquista velocità, mentre la densa saliva marrone

cola dalle fauci spalancate. La saracinesca dietro di te non ti permette di scappare, perciò estrai immediatamente l'arma e ti prepari a combattere questa creatura da incubo.

Creatura del tunnel:
Combattività 43 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **162**.



319

Servendoti delle tue facoltà Ramas, ordini al cavallo di discendere la collina e attraversare il ponte, nella speranza che le sue tracce conducano i vostri inseguitori nella direzione sbagliata, dandovi così la possibilità di scappare. Mentre il cavallo si allontana, fai cenno a Prarg di seguirti nella densa foresta. I tuoi istinti ti suggeriscono di prendere un sentiero che va in direzione nord-ovest, sperando così di raggiungere Magnaarn e il Tempio nascosto di Antah.

Avete coperto circa due miglia quando all'improvviso sentite un rumore che vi paralizza: un terribile grugnito d'animale.

"Lì!" esclama Prarg con un grido soffocato; ti volti di scatto e vedi una spaventosa creatura emergere dal sottobosco e avanzare verso di voi.

Vai al **20**.

320

Sul posto non è rimasta traccia evidente della presenza di Magnaarn e delle sue guardie del corpo, ma riesci ugualmente a trovare delle impronte di zoccoli di cavallo e di ruote di carro che si dirigono verso ovest. Soddisfatto della scoperta, ti allontani dalla radura e segui le tracce.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **227**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **131**.

321

La seconda freccia uccide all'istante il Cavaliere della Morte. Rinfili l'arco in spalla e corri giù per il corridoio con Prarg alle calcagna. Presto arrivate ad un incrocio dal quale si dipartono due corridoi, uno verso destra e l'altro verso sinistra. Fai ricorso alle tue Arti Ramastan e percepisci una fortissima concentrazione di male all'estremità del corridoio di destra. Ti sforzi di individuarne la fonte... è la Pietra della Dannazione di Darke! Riveli a Prarg quanto hai scoperto, e assieme imboccate il corridoio di destra. Dopo pochi metri un

massiccio portale di ferro vi impedisce di proseguire oltre.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o Dell'Interpretazione, vaí al **214**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **229**.

322

A poco a poco, nelle ore che seguono, il livello dell'acqua sale fino a ricoprire completamente le terre circostanti. Qua e là, gruppi di cespugli spinosi si levano solitari da isolotti praticamente indistinguibili dalla superficie dell'acqua, le uniche forme contorte che interrompono la monotona distesa della palude.

Con l'avvicinarsi del tramonto, il vento cala fino a trasformarsi in un brezza leggera che a malapena riesce a gonfiare le vele. Prarg cala la vela, dopo di che infilate i remi negli anelli e cominciate a remare nell'acqua densa e scura del canale. Cercate di capire da che parte vada la corrente per sapere se vi state avvicinando al Fiume Gourneni, ma l'acqua è talmente piena di fango e vegetazione che non riuscite nemmeno a distinguere se vi sia effettivamente corrente o no.

Quando infine raggiungete il Gourneni, l'oscurità è ormai calata. Il punto in cui il canale confluisce nel fiume è largo appena una cinquantina di metri, pieno di alghe morte e di banchi di sabbia che ne ostruiscono il passaggio. Capite entrambi che tentare di navigare il fiume di notte sarebbe pura follia, perciò decidete di montare il campo sul bordo del fiume e aspettare il sorgere del sole.

Servendoti delle tue facoltà Ramas, perlustri le due sponde per capire quale sia la più sicura. Purtroppo, però, i tuoi sensi avvertono poca differenza, ed entrambe le rive hanno un aspetto poco invitante.

Se decidi di accamparti sulla sponda ovest, vai al **135**.

Se invece scegli la sponda est, vai all'**84**.



323

Vuoti il sacco e analizzi il contenuto. Alla pallida luce delle torce vedi scintillare delle monete, dei piatti d'argento e dei candelabri, gioielli e altre pietre preziose e semi-preziose. Ci sono moltissimi denti d'oro, cavati senza dubbio dalle bocche dei soldati di Lencia caduti in battaglia, e dozzine di altre cianfrusaglie tolte a altri cadaveri di meno nobile origine. I tuoi sensi percepiscono che un oggetto in particolare è dotato di poteri magici. Lo tiri fuori e, osservandolo più da vicino, vedi che si tratta di un amuleto di giada appeso a una catena d'oro.

Se decidi di prendere questo Amuleto di Giada, segnalo sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti attorno al collo. L'amuleto aggiunge 1 al numero che estrai dalla Tabella del Destino per veri-

ficare il danno che ti è causato da proiettili ordinari (frecce, dardi, etc...).

Riponi il sacco nel buco, indossi il mantello e ti avvicini all'entrata principale. Le sentinelle sono tanto occupate a far passare l'ultimo scaglione di prigionieri che non ti badano nemmeno mentre oltrepassi con fare sicuro il portale d'accesso. Una volta dentro, ti dirigi verso un vicolo buio e deserto dal quale osservi il campo di prigionia. Senti la rabbia montarti in corpo e giuri a te stesso che farai il possibile per liberare quei poveretti. Aspetti pazientemente che le sentinelle si allontanino e poi ti avvicini al filo spinato, ansioso di comunicare con qualcuno dei Lenciani.

Vai al **150**.

324

Entri nel magazzino attraverso una finestra rotta e ti nascondi tra le centinaia di rotoli di tela accatastati sul pavimento. Di tanto in tanto i guerrieri Drakkar entrano e controllano in lungo e in largo l'edificio, ma non riescono mai a trovarti.

Mentre ti nascondi dalle pattuglie in perlustrazione, pensi alla situazione in cui si trova il tuo amico e la tua preoccupazione cresce. Sei ansioso anche perché hai paura che, sotto tortura, egli possa rivelare la tua identità e la ragione per cui vi trovate in questa città. Sei deciso a non permettere che questo avvenga e perciò, quando arriva la mezzanotte, scivoli via dal tuo nascondiglio e ti fai silenziosamente strada verso la Prigione di Shugkona.

Vai al **260**.

325

"Vieni via, Prarg" dici con urgenza, "dobbiamo andarcene! Sento che ci sono altre trappole!"

Il capitano obbedisce immediatamente e ti segue mentre ti dirigi rapido verso una sala distante, illuminata dalla pallida luce delle torce. Lì vi attende qualcosa di strano e del tutto inaspettato.

La stanza è interamente costruita in lucida pietra nera. Alla luce delle torce vedi un trono di marmo grezzo sul quale è seduto lo scheletro di un guerriero con addosso una pelliccia. Le ossa sono chiaramente visibili oltre la massa di muscoli e tendini rinsecchiti; sulla corona che porta sulla testa è incastonato uno smeraldo grosso come un uovo.

Prarg si avvicina al trono, attratto dalla magnifica pietra preziosa, ma si ferma immediatamente quando gli dici che la corona è protetta da una trappola magica. Un potente incantesimo racchiude questo trono: toccare la corona significherebbe attivare l'incantesimo, e un fascio di energia distruttiva eromperebbe intrattenibile dal gioiello. Il pensiero di venire smembrato in miliardi di atomi non sorride affatto a Prarg, il quale tiene a bada la propria curiosità e ritorna al tuo fianco. Girate attorno al trono e lasciate la sala passando attraverso un tunnel dalle pareti lisce, che si diparte dalla parete di fronte all'entrata.

Ma dopo pochi passi una terribile premonizione ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena. Ti fermi e fai per estrarre l'arma.

Poi una voce bassa e roca rimbomba tra le pareti del tunnel.



(fig. 19) Cerchi disperatamente di liberarti dalla stretta della creatura.

"Benvenuto, Lupo Solitario. Benvenuto nella tua tomba!"

Non hai dubbi: è la voce del Comandante in Capo Magnaarn.

Vai al **280**.

326 *(fig. 19)*

Cerchi disperatamente di liberarti dalla stretta della creatura. Estrai l'arma e colpisci i tentacoli che ti stringono i piedi, ma la pelle dell'anfibio è coriacea, e riesci a malapena a scalfirla. Poi capisci che la parte più vulnerabile della creatura è il suo unico occhio e, con rinnovato vigore, ti tuffi per attaccarla.

Gartoth:

Combattività 43 Resistenza 50

Se vinci questo combattimento, vai al **243**.

327

Prarg ti sveglia prima dell'alba. Durante la notte è caduta la neve, e la barca è ricoperta da un sottile strato di candidi fiocchi. Apri gli occhi, e subito l'aria gelida ti riscuote dal torpore del sonno; il freddo gelido ti fa tremare violentemente, ma la sensazione di disagio è solo momentanea: grazie alla tua Arte Ramastan della Difesa, ristabilisci il giusto equilibrio all'interno del tuo organismo, e immediatamente senti un piacevole tepore diffondertisi nelle membra intorpidite.

Esci con cautela da sotto la barca e fai girare lo sguardo sul terreno paludoso che costeggia il fiume, ora completamente bianco. Le tracce nella neve testimoniano il passaggio di creature della palude durante

la notte, ma nessuna tanto grande da causarvi preoccupazione. Prarg tira fuori un po' di provviste, e, dopo una colazione a base di carne secca, patate, birra e formaggio, preparate la barca per il lungo viaggio verso nord, su per il fiume Gourneni, fino alla Rupe dell'Orso.

A metà mattina la neve torna a cadere, e il vostro viaggio viene presto ostacolato da un vento gelido e violento che soffia continuo, sferzandovi il viso senza pietà. Protetto dalle tue innate facoltà, non risenti affatto della temperatura scesa di parecchio sotto lo zero e continui a remare indefesso. Ma Prarg non è così fortunato, e, col passare delle ore, il freddo prosciuga ogni sua energia fino a quando non ce la fa più a remare. Continui da solo mentre il tuo compagno, avvolto in pesanti coperte, governa il timone e ti indica come proseguire lungo la parte più stretta del fiume.

Vai al **107**.

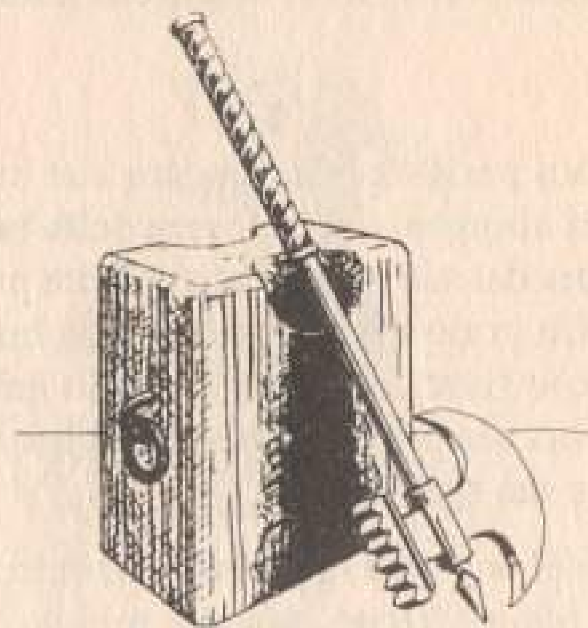
328

Il capitano Schera e il barone Maquin sono ansiosi di allontanare i propri uomini dal fiume; sanno per esperienza che è meglio non rivolgere la schiena a un corso d'acqua non attraversabile perché, se il nemico dovesse attaccare, non ci sarebbe via di scampo. Comprendi la loro preoccupazione e, facendo ricorso alle tue facoltà e intensificando la vista, perlustri il territorio circostante alla ricerca di una posizione più sicura. Un miglio più a ovest vedi un piccolo villaggio di capanne; sembra abbandonato, perciò suggerisci ai due ufficiali di spostare lì i loro soldati. Essi discutono brevemente, poi si dicono d'accordo.

L'ordine di muoversi vien fatto passare tra i ranghi, e gli uomini si preparano a lasciare le barche e a proseguire il cammino a piedi. Ti metti in testa alle truppe assieme al barone e al capitano e ti avvii verso il villaggio; ma avete coperto appena un quarto della distanza quando i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo che si sta avvicinando da nord.

Se decidi di proseguire verso il villaggio, vai al **248**.

Se invece pensi sia meglio tornare al fiume, vai al **105**.



329

Prima che la porta si chiuda riesci a intravedere una mappa stesa su un tavolo al centro della casa. Comunichi a Prarg quanto hai visto, poi gli dici di aspettarti lì mentre cerchi di dare un'occhiata alla mappa più da vicino: forse contiene informazioni che potrebbero aiutarti a scoprire dove si trova Magnaarn.

Lentamente ti fai strada sul terreno coperto di neve in

direzione del fossato che circonda l'accampamento. Le tue capacità di mimetizzazione ti permettono di avanzare senza essere scoperto dalle sentinelle Drakkar, sicché riesci a raggiungere il fossato pieno di ghiaccio senza troppe difficoltà. Mentre aspetti il momento giusto per entrare alla capanna, vedi che ci sono due possibili accessi: la porta principale e la finestra laterale.

Se decidi di entrare per la porta principale, vai al **295**.

Se invece preferisci la finestrella laterale, vai al **16**.

330

Senza fiato per il combattimento che hai appena sostenuto, ti allontani dal cadavere della bestia e pulisci la tua arma dal suo sangue puzzolente prima di rinfoderarla. Un grido distante riecheggia lungo il tunnel, un urlo che ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena: la creatura che hai appena ucciso non è l'unica della sua specie.

Temendo di fare altri sgradevoli incontri, ti giri e corri lungo il tunnel. Dopo qualche minuto arrivi in una zona particolarmente danneggiata dall'esplosione: vi sono diverse crepe sia nel pavimento che nelle pareti, ma tu le superi senza difficoltà. Il tunnel termina davanti a una rampa di scale in rovina, la quale sale ad un pianerottolo dove si trova il corpo di una sentinella Drakkar. La sentinella è accasciata accanto a un mucchio di macerie che blocca la scalinata. Esamini rapidamente il cadavere e vedi che entrambe le braccia sono spezzate. Giungi alla conclusione che la sentinella, ferita e intrappolata qua sotto, è morta di sete.

Se vuoi ispezionare il cadavere, vai al **299**.

Se preferisci spostare le macerie che bloccano le scale per salire al livello superiore, vai al **18**.

331

Facendo ricorso alla tua arte, costringi la creatura a cessare il suo attacco psichico. La bestia esita, ma non a lungo. I suoi istinti hanno presto la meglio sui tuoi poteri mentali e, con un ruggito terribile, essa balza all'attacco.

Vai al **297**.



332

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Mano di fuoco" e punti il dito indice contro il trio Drakkar. Un fascio di energia crepitante fuoriesce dal tuo palmo ed esplode in mezzo ai soldati riducendoli a brandelli. I loro compagni lasciano andare il carro e

scappano impauriti mentre tu, al galoppo, passi oltre l'apertura della barricata. Sei riuscito a varcare la linea difensiva interna della città ma, come ti dice Prarg, devi ancora raggiungere le difese esterne.

Vai al **31**.



333

Esci dalla sala passando attraverso l'arcata e trovi un'altra scalinata. Dapprima l'idea di dover affrontare un'altra interminabile rampa di scale non ti sorride affatto; poi percepisci qualcosa che ti mette le ali ai piedi: un flusso di aria fresca proveniente dall'alto.

Sali rapidamente le scale, e mano a mano che avanzi l'aria si fa sempre più fredda. Conti centocinquanta scalini prima di arrivare in una sala ingombra di massi e di detriti; l'unica porta che vedi è bloccata dalle macerie e da grosse lastre di marmo che ti impediscono di uscire, ma non è la porta ad attrarre la tua attenzione, bensì una stretta apertura circolare che si trova al centro del soffitto: è da lì che proviene il flusso d'aria fresca.

Ti avvicini e ispezioni il foro; è quasi totalmente immerso nell'oscurità, ma riesci ugualmente a scorgere un debole bagliore di luce grigiastra e a sentire in lontananza il sibilo del vento. Senti però anche un altro rumore, un rumore simile a un ronzio d'insetti. Fissi lo sguardo nell'oscurità e all'improvviso capisci che il ronzio proviene da numerosi nidi di insetti che si trovano all'interno della parete del camino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **240**.
Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **281**.

334

Uno dei proiettili colpisce la tua schiena con forza tale da sbalzarti in aria. Senti un dolore lancinante esploderti all'altezza delle reni, poi un torpore terrificante impossessarsi del tuo corpo. Cadi a capofitto nell'acqua gelida e, con orrore, capisci di non riuscire a muovere un solo arto. La freccia ha spezzato in due la tua spina dorsale e, nei lunghi minuti che seguono, affoghi lentamente tra i flutti.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sull'Isola delle Battaglie.

335

Un centinaio di metri più avanti volti un angolo e ti ritrovi faccia a faccia con una creatura spaventosa che fuoriesce lentamente dall'oscurità del tunnel: ha enormi occhi scarlatti ed è ricoperta da una vile pelliccia che riflette la pallida luce del tunnel; le sue lunghe braccia sono tese in avanti, come se stesse camminan-

do nel sonno, ma questa bestia non è affatto addormentata: nelle enormi mani stringe due pezzi appuntiti di pietra di cui si serve come armi. La pancia gonfia striscia sul pavimento mano a mano che essa acquista velocità, mentre la densa saliva marrone cola dalle fauci spalancate.

Lanciando un grido acuto, la creatura si lancia verso di te, agitando in aria i suoi due rudimentali pugnali; la sua velocità è tale che sei costretto a indietreggiare di qualche passo.

Creatura del tunnel:
Combattività 44 Resistenza 49

A causa della velocità e della ferocia del suo attacco, riduci la tua Combattività di 3 punti per il primo scontro di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **330**.

336

Immediatamente i guerrieri Drakkar estraggono le armi e si precipitano verso la torre. Ti allontani dalla finestra e ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita: i Drakkar stanno già salendo le scale. Con i nervi tesi, corri verso un'altra finestra situata sul lato opposto della torre. Fuori, proprio sotto la finestra, vedi un lanciere Drakkar in groppa a un cavallo da guerra: la sua lancia è inserita in una specie di fodero lungo a forma di tubo fissato dietro la sella, e in mano ha una pesante sciabola da cavaliere. Sta guardando i soldati che corrono ed è completamente ignaro del fatto che ti trovi a pochi metri da lui.

Ti arrampichi veloce sul davanzale della finestra, estrai l'arma e gli balzi addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **153**.
Se è 5 o più, vai al **28**.



337

La sentinella crolla sul pavimento della trincea gridando: "Gaz rekenarim! Gaz rekenarim!"

Gli altri Drakkar reagiscono con lentezza, e soltanto uno di essi riesce ad afferrare la lancia. Balzi agilmente oltre il parapetto, la sentinella scaglia l'arma contro di te, ma tu riesci a scansarti di lato, appena in tempo per evitare di venire trafitto; la lancia, però, ti colpisce di striscio la spalla: perdi 2 punti di Resistenza.

"Per Sarnac e per Lencia!" grida Prarg, mentre, uno accanto all'altro, piombate all'interno della trincea e sferrate un terribile attacco contro i suoi occupanti. In meno di cinque secondi riuscite a eliminare tutti e

quattro i Drakkar, dei quali tre non hanno avuto nemmeno il tempo di sguainare le spade.

Ansiosi di mantenere il vantaggio che siete riusciti a guadagnare, abbandonate in fretta la postazione di guardia e coprite di corsa il tratto scoperto che vi separa dai primi edifici della città. Prarg ti indica una viuzza laterale che si trova in mezzo ai resti di due edifici distrutti dal fuoco; lo segui rapidamente mentre egli ne imbocca la buia entrata.

Vai al **178**.

338

Evochi le parole dell'incantesimo della Confraternita "Mano di fuoco" e tendi il tuo braccio destro verso il portale. Un formicolio ti scende dalla spalla fino alla punta del dito indice; poi un fascio di energia crepitante fuoriesce dal tuo palmo, si inarca nell'aria e colpisce la serratura.

La scarica di energia spezza il lucchetto, manda in frantumi la pietra che lo circonda e distrugge completamente l'antico meccanismo di protezione. Avanzi verso la porta, vi appoggi le spalle e spingi con forza: il portale si apre cigolando sui cardini arrugginiti, permettendoti così di passare dall'altra parte.

Vai all'**11.**

339

Evochi le parole dell'incantesimo della Corporazione "Mano di Fuoco" e immediatamente il tuo braccio destro viene avvolto da anelli di fuoco blu. Sollevi lentamente la mano, punti l'indice contro il capo branco e, fai partire un fascio crepitante di energia direttamente contro la testa della creatura. Il fascio si inarca in aria e colpisce il cane in mezzo agli occhi, ricacciandolo all'indietro tra gli alberi in un turbinio di neve. Immediatamente il resto del branco si ferma, chiaramente impaurito dagli ululati di dolore del loro capo, che si dimena come impazzito sulla neve. Capisci che le bestie sono indecise tra il desiderio di soddisfare la fame e l'istinto naturale di sopravvivenza. Alla fine vince l'istinto: ad uno ad uno, i cani si voltano e scappano nella foresta.

Sicuro che gli Akataz non torneranno per questa notte, ritorni alla barca per dormire un po' mentre Prarg monta il suo turno di guardia.

Vai al **215**.

340

Dopo diversi minuti noti una roccia che sporge dalle pareti della voragine, a meno di quindici metri più in alto. Vicino alla sporgenza vedi un'ombra scura: l'entrata di un altro tunnel, un tunnel che forse potrebbe condurti fuori da questo labirinto in rovina.

Con rinnovato ottimismo pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita "Levitazione", e immediatamente la forza di gravità abbandona il tuo corpo. Aiutato dalla magia, affronti la parete della voragine senza grosse difficoltà e arrivi all'altezza della sporgenza. Poi, esauriti gli effetti dell'incantesimo, imbocchi il nuovo tunnel nella speranza di trovare un modo per arrivare in superficie.

Vai al **64**.

341

Scioccati per la morte del loro capo, i pochi Drakkar superstiti girano sui tacchi e se la danno a gambe, mentre le grida di vittoria dei loro avversari echeggiano sulle acque del fiume.

Poi le grida si zittiscono quando un rombo minaccioso si diffonde nella pianura che circonda la città di Darke, un tuono di tempesta che scuote la terra e il cielo. Guardi verso la città e vedi che la battaglia si fa sempre più violenta. Ora, però, c'è un aspetto nuovo e sinistro. Bagliori di fuoco magico danzano simili a serpenti sugli alti bastioni e avvolgono nelle loro spire amici e nemici. Capisci che quella è opera di Magnaarn; lui e i suoi alleati Nadziranim sono responsabili di tutto quell'orrore.

Poi, attraverso il fumo della battaglia, vedi una bandiera di Lencia sventolare fieramente in mezzo alla carneficina che si sta consumando sulla pianura costiera a sud della città. In quel punto i crociati di Re Sarnac hanno sfondato le linee laterali nemiche e stanno premendo al centro. Maquin e Schera vedono la bandiera e, incoraggiati dalle grida di gioia dei loro uomini, decidono di marciare in aiuto alle forze del loro paese.

Auguri loro buona fortuna; è giunto infatti il momento di separarti da questi uomini coraggiosi: sono soldati, e il loro destino li aspetta sul campo di battaglia; il tuo, invece, ti attende all'interno della città di Darke, dove, se vuoi portare a termine la tua missione, dovrai confrontarti con Magnaarn in persona.

Saluti i valorosi lenciani e li osservi marciare ordinati lungo la riva del fiume in direzione del campo di battaglia. Quando sono distanti più di un miglio, ti incammini nella pianura verso il villaggio sito nei dintorni delle porte di Darke.

Vai al **154**.

342

Senti uno scoppio assordante, e una nube grigia fuoriesce dal muso del fucile. Lo sparo spaventa la cavalla, ma tu riesci a mantenere il controllo delle briglie e a guidare la bestia lungo la strada. Scappate rapidamente verso nord, nascosti dai vostri nemici dalla densa nube di fumo grigiastro.

Le orecchie vi fischiano, ma né tu né Prarg siete rimasti feriti. La cavalla è forte e ben piantata, sicché coprite rapidamente otto miglia prima di imbattervi in qualcosa che vi costringe a fermarvi una seconda volta.

Vai al **106**.

343 *(fig. 20)*

Le armi alla mano, i nervi tesi allo spasimo, aspettate che la prua urti contro la punta del mucchio di canne e alghe. Per qualche secondo sulla palude cala un silenzio del tutto innaturale; poi, all'improvviso, un gorgolio acuto squarcia l'aria gelida. Simili a demoni evocati da un incantesimo maligno, un gruppo di orrende creature emerge dai bui abissi della palude in mezzo a un ribollire di schiuma. Le creature si arrampicano veloci da dietro il mucchio di canne e alghe o fuoriescono da altri nascondigli in mezzo alla densa vegetazione palustre che costeggia la riva. In pochi secondi siete circondati.

"Ciquali!" grida Prarg, dando infine un nome ai vostri ripugnanti assalitori. Il lenciano avanza di un passo,



(fig. 20) Una dozzina di orribili creature della palude emerge dall'acqua melmosa.

afferra la spada e colpisce la più audace di quelle creature dalla testa oblunga che stava cercando di salire a bordo. La lama affilatissima mozza di netto il braccio del Ciquali all'altezza del polso; vedi una mano ricopetra di squame volare sul pelo dell'acqua della palude e lasciarsi dietro una scia di icore verdastro. La bestia grida dal dolore e crolla di lato; ha appena il tempo di scomparire sotto la superficie dell'acqua che subito due sue compagne si afferrano al parapetto cercando di issarsi a bordo.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **180**.
Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **7**.

344

Cerchi attentamente tra le molte casse e scatole che giacciono sparse in questa disordinata capanna e scopri i seguenti oggetti, che forse potrebbero tornarti utili nel corso della tua missione:

Anello a sigillo
Arco
3 Frecce
Spada
2 Pozioni di Vigorilla (ciascuna delle quali ti restituisce 4 punti di Resistenza)
Clessidra
Chiave di Rame
Pugnale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **277**.

345

Lasci andare i remi e ti appiattisci sul fondo della barca nella speranza di evitare la freccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **269**.
Se è 5 o più, vai al **77**.

346

Il freddo intenso dell'acqua paralizza immediatamente Prarg. Egli cessa qualsiasi movimento, e il suo corpo scompare a poco a poco sotto la superficie. Corri ad aiutarlo, avvicinandoti il più possibile al punto in cui egli è caduto; poi vedi il suo viso schiacciato contro la superficie trasparente del ghiaccio: ha gli occhi spalancati, e un filo di bollicine d'aria gli sta uscendo dalla bocca. Se vuoi salvargli la vita, devi agire immediatamente.

Se decidi di tuffarti nell'acqua gelida per tentare di tirarlo fuori, vai al **94**.

Se invece preferisci fare un'altro buco nell'acqua vicino a quello in cui Prarg è rimasto intrappolato, vai al **238**.

347

Con coraggiosa determinazione inizi a spostare i massi e le pietre che impediscono l'accesso alla rampa di scale. Cominci a temere che forse ci vorranno parecchi giorni prima di riuscire a raggiungere il livello superiore; invece, dopo solo qualche minuto di lavoro, vedi aprirsi un varco in cima al mucchio di macerie. Una folata di fredda aria invernale ti soffia sul viso, alimentando le tue speranze di raggiungere la superficie quanto prima. Attacchi le macerie con rinnovato vigore, ma dopo qualche minuto vieni nuovamente disilluso; alle tue spalle senti un rumore sinistro: una creatura del tunnel sta venendo verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **256**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **285**.

348

La punta della tua lancia penetra la corazza del Cavaliere della Morte e lo uccide all'istante. La forza del colpo è tale che la lancia si spezza in due, facendoti quasi cadere da cavallo. Riesci a reggerti in sella e un attimo dopo raggiungi la piattaforma: il capitano Prarg sta lottando per liberarsi dalla stretta dei suoi carcerieri. Ci riesce e ti raggiunge di corsa, balza giù dalla piattaforma e salta in groppa al cavallo dietro di te.

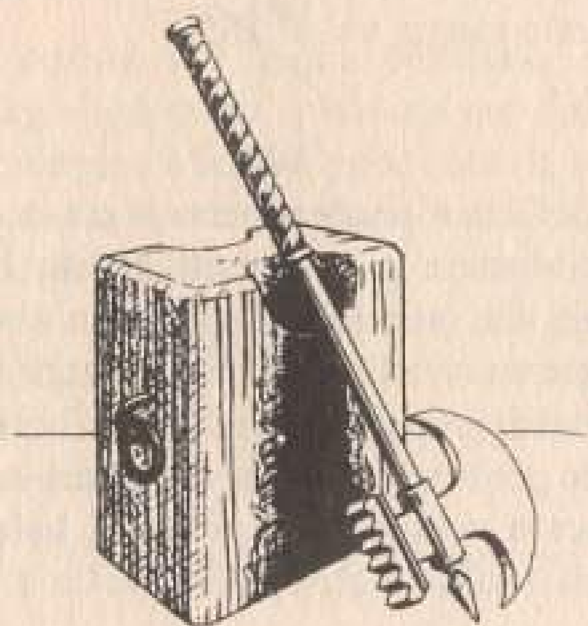
"Via, Lupo Solitario! Via!" ti grida.

Affondi i talloni nei fianchi della bestia e parti al galoppo in mezzo alla massa confusa di Drakkar, giù per un viale che dalla piazza si diparte verso nord. Prarg ha ancora le mani legate dietro la schiena, perciò per non cadere di sella è costretto ad aggrapparsi con i denti alla tua tunica.

Uscite al galoppo dalla piazza e vi immettete nel viale fiancheggiato da baracche e caserme. Dalle finestre le frecce scendono sibilando contro di voi, ma i proiettili

vi sfiorano appena. Ti getti un'occhiata alle spalle e vedi che alcuni Drakkar a cavallo si stanno raggruppando nella piazza per partire al vostro inseguimento. Sproni il cavallo e ti affretti verso un angolo lontano, poi fai ricorso alla tua facoltà Ramastan della Difesa per sciogliere le corde che legano i polsi di Prarg. Un attimo dopo volti l'angolo e vedi la strada che conduce fuori da Shugkona. Le tue speranze di salvezza crollano quando vedi che la strada è bloccata.

Vai al **22**.



349

Mentre i corpi dei tuoi avversari scivolano all'indietro e piombano nelle acque melmose del canale, tu volti Prarg sulla schiena, poi guardi i rimanenti Ciquali che, ormai privi dei loro capi, si allontanano dalla barca e spariscono veloci come erano venuti, tuffandosi sotto i bui flutti melmosi.

Sulla palude cala nuovamente il silenzio: per un lungo momento rimani con le orecchie tese, temendo qualche inganno. Poi, a poco a poco, ti rilassi: se ne sono andati.

Con l'aiuto delle tue facoltà curative, Prarg riacquista subito conoscenza e si riprende in fretta. Anche la barca non ha risentito molto dell'assalto delle creature anfibie, sicché potete proseguire il vostro viaggio senza altro indugio. Una volta oltrepassato il mucchio d'alghe e di canne, issate immediatamente la vela, e subito il vento vi spinge veloce verso nord lungo il canale.

L'incontro con i Ciquali ti ha fatto venire fame. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **322**.

350

Nell'attimo in cui fai partire l'ultimo colpo micidiale, lo Scettro di Nyras esplode in un lampo luminoso, e tu vieni scaraventato all'indietro. Giaci privo di sensi per parecchi minuti, fino a quando non vieni trovato dal tuo amico, il capitano Prarg. Nulla è rimasto di Magnaarn e dello Scettro di Nyras; entrambi sono stati completamente distrutti. Prarg ti aiuta ad alzarti in piedi e, non appena lanci un'occhiata al campo di battaglia, sei testimone di un evento straordinario. Il golfo di Lencia è punteggiato di vascelli da guerra, le navi della flotta Kasland: gli alleati di Lencia sono infine arrivati.

Grazie al tuo coraggio e alla tua determinazione, il potere che ha devastato queste terre non esiste più. La

distruzione dello Scettro di Nyras fa volgere le sorti della battaglia a favore dei lenciani. I Nadziranim e i loro eserciti vengono messi in fuga e ricacciati nelle loro roccaforti, a nord; ciò che rimane dell'esercito di Magnaarn viene sconfitto, e finalmente, dopo molti secoli, il paese ritorna ai suoi legittimi eredi.

Come riconoscimento per la tua vittoria, Re Sarnac di Lencia e Arciduca di Kasland tiene un banchetto reale in tuo onore. Vieni lodato e ringraziato per il tuo valore e il tuo coraggio da tutta la gente di Lencia.

Congratulazioni, Lupo Solitario. Ancora una volta sei riuscito a sconfiggere le forze del male, dimostrandoti così più che degno del titolo di Grande Maestro Ramas. Ma la lotta contro il Male va avanti. Al tuo ritorno a casa, un'altra sfida mortale ti attende. Potrai scoprire la natura di questo nuovo pericolo nella prossima avventura di Grande Maestro, intitolata:

I servitori di Vashna



TABELLA DEL DESTINO

8	7	6	1	3	1	6	8	6	2
0	8	6	5	0	5	8	7	4	1
9	5	1	2	5	7	4	3	1	8
5	2	4	7	6	5	8	6	0	9
0	1	9	5	4	9	0	3	1	4
5	8	1	4	3	6	7	2	8	5
9	8	6	7	8	0	2	3	4	0
6	2	0	3	4	1	8	6	2	9
8	4	8	7	6	5	2	1	0	6
4	2	5	2	9	0	5	4	8	7

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 O MENO	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	–3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	1
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	–5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	–4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	2
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	–4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	–5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	3
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	–4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	–6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	4
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	–3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	–7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	5
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	–2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	–8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	6
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	–2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1	
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	–9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	7
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	–1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	–10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	8
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	–11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	9
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	–12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M	0
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	

N = NEMICO   LS = LUPO SOLITARIO   MORTO

LA CROCIATA DELLA MORTE

15



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Ancora una volta i tuoi straordinari poteri di Grande Maestro dovranno sostenere un'impossibile lotta contro il Male. Re Sarnac di Lencia ha bisogno del tuo aiuto contro le armate Drakkar: il loro capo, il malvagio Magnaarn, sta per entrare in possesso di una delle Pietre della Dannazione di Agarash il Dannato. Se ciò dovesse accadere, l'intero regno di Lencia verrebbe spazzato via! È una terribile lotta contro il tempo...

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-412-1

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu